Le Magazine N°1 des Consoles

Player one

CADEAUX
es musiques
nédites de
Duke Nukem
e Stick'n Play
Tomb
Raider 2

SPÉCIAL NOËL
50 JEUX TESTÉS

TOMB RAIDER 2

Goldeneye 007
Time Crisis

Bloody Roar
Alerte Rouge
Crash Bandicoot 2
Mace the Dark Age

Pandemonium 2

ISSN : 1153 4 81 – 255 FB – 8 $ Can – 1
M 4413 - 81 - 35,00 F

81 Décembre 97 35F

POUR SAUVER LA PLANÈTE, ILS DESCENDENT DANS LA RUE!

FIGHTING FORCE

CD Consoles :
Les paddles vont souffrir!
Mais les joueurs seront comblés.

Player One :
Il manquait un Beat' em All
digne de ce nom à la PlayStation.

Playmag :
Fighting Force a de gros atouts
pour devenir
LA référence des Beat' em All.

REJOIGNEZ LES 4 MEMBRES DE LA FIGHTING FORCE
ET DÉCOUVREZ LA NOUVELLE DIMENSION DES JEUX DE COMBATS
DANS UN UNIVERS ENTIÈREMENT 3D.

UN JEU D'ARCADE ET DE COMBATS UNIQUE : CHAQUE MEMBRE DISPOSE DE PLUS DE 40 COUPS ET MOUVEMENTS ET PEUT UTILISER DE NOMBREUSES ARMES. DÉTRUISEZ TOUT CE QUI VOUS ENTOURE ET COLLECTIONNEZ ARMES ET BONUS : POUBELLES, CANETTES, COUTEAUX, MITRAILLETTES, LASERS, LANCES-ROQUETTES... AFFRONTEZ UNE HORDE D'ENNEMIS SANGUINAIRES ET LES 6 PUISSANTS BOSS AVANT LA CONFRONTATION FINALE AVEC L'INFAME DR ZENG. EXPLOREZ 25 NIVEAUX D'ACTION ET NETTOYEZ TOUT SUR VOTRE PASSAGE, SEUL OU À DEUX SUR LE MÊME ÉCRAN.

EN OCTOBRE, CHANGEZ DE TROTTOIR... OU PRÉPAREZ-VOUS AU PIRE!

Renseignements, Astuces et Solutions
Support Technique
08 36 68 10 22*
3615 EIDOS*
www.eidos-france.fr

Player one

[illegible] ONE

[illegible] Pasteur - 92513 BOULOGNE Cedex
[illegible] 30 Fax : 46 04 80 57
[illegible] 3615 PLAYER ONE
[illegible]

[illegible] de la publication [illegible]

[illegible] de la rédaction
[illegible] Elisabeth LE [illegible]
Rédaction : [illegible] Olivier), Stéphane DUKET (Bubu), Marie-Laure GARRAUD, Patrick GIOR- [illegible] stephane PILET (LeFlou), Christophe [illegible] Emmanuel ROTA (Marlue), Olivier RICHARD [illegible] FEDDI, Sam TAKARA (correspondant au [illegible] DE SEENE (Milouse)
Traducteur : [illegible] de SETTIN

[illegible] ETTE
Direction graphique : Christian DAO
Maquettistes : Jean-Marc GAGNOT, Lionel GEY
Photocomposition : Gilles RENOULT

[illegible] C TION
Responsable de la fabrication : Anne TEINTURIER
Assistante de fabrication : Agnès GEMPÉRÉ
Photogravure : [illegible]
Impression : [illegible]

[illegible] E [illegible] CITÉ
Tél : 01 41 10 20 40
Responsable publicité et marketing : [illegible] ELS
Chef de publicité : Delphine BRUNN
Assistante marketing : Stéphanie LEGENDRE
Vente-Audiotel : Lionel KAPLAN, Laurent CORBIER [illegible]

Service abonnement
[illegible] 60302 Clermont Cedex
Tél : 03 44 69 26 26
Fax : 03 44 69 26 54

Service des ventes : PROMEVENTE (Laurent MONTIER [illegible] actuellement au département en de presse)
Contact : Pascal DION
[illegible] 01 19 8-5 ou [illegible] EBG

MEDIA SYSTÈME ÉDITION SA au capital de [illegible] millions de F
[illegible] 341 547 024
Président directeur général : Alain KAHN
Responsable financière et comptable : Sylvie BRUNN [illegible]
Comptabilité : Christine BERNADET
Secrétariat : Valérie COURTOIS

[illegible] paritaire n° 72 808 - Distribution NMPP [illegible] 1997. Tous les dessins reçus et envoyés sont publiés sous la responsabilité leur auteur et restent propriété du magazine.

Photos tous droits réservés : Jean-Luc LUYSSEN
Illustration de couverture
Tomb Raider 2 © Core Design / Eidos
Pandemonium 2 © Crystal Dynamics / BMG Interactive

Ce numéro comporte en supplément un CD audio Duke Nukem [illegible] une affiche de couverture et un Stick n Play Tomb Raider [illegible] Ces deux éléments ne peuvent être vendus séparément.

À QUI ÉCRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à Sam Player, PLAYER ONE, 19, rue Louis-Pasteur, 92513 Boulogne Cedex. Pour les Trucs en Vrac, adressez votre courrier à Bubu.

EDITORIAL

Les fêtes de fin d'année approchent à grands pas, et, avec elles, le cortège des grosses sorties n'en finit plus d'inonder la rédac' ! Jugez plutôt : nous avons joué sans relâche pendant un mois à une cinquantaine de jeux, pour vous les présenter dans ce numéro. Imaginez-vous le calvaire du pauvre testeur, devant éplucher Tomb Raider 2, Crash Bandicoot 2, Pandemonium 2, ou encore Goldeneye ? Non... Vous avez du mal à imaginer ? OK, je blague ! Ce fut difficile de boucler dans les temps, mais les jeux en valaient la chandelle. Ce mois de décembre tient toutes ses promesses. Les hits sont au rendez-vous, et vous avez l'embarras du choix pour vos achats de Noël. Et puis, parallèlement à cette actualité, les petits gars de Player, trouvant qu'ils n'avaient pas assez de taff, en ont profité pour vous concocter trois magazines supplémentaires. Ainsi, durant la première quinzaine de décembre, sortiront coup sur coup : 64 Player, avec ses plans complets de Goldeneye et son initiation à Duke Nukem 64 ; les Player d'Or 97 et sa K7 vidéo, sélection des meilleurs jeux de l'année sur PC et consoles ; et Génération PlayStation, le magazine tendance de la Play' ! Bref, jamais on ne vous avait autant gâtés. Alors trêve de balivernes, vous avez de la lecture pour les longues soirées hivernales à venir. La folie des jeux vidéo n'attend plus que vous. Tournez cette page, et découvrez les tonnes de tests, un superbe dossier Tomb Raider 2, l'actu ciné et les mille et une infos du moment. Moi, j'pars me reposer... en tête à tête avec Lara et ma PlayStation.

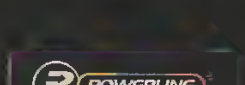
Elwood

Remerciements aux magazines japonais : Saturn Fan, Sega Saturn Magazine, PlayStation Magazine, The PlayStation, PlayStation Tsushin, Famitsu, Gamest, Gamest EX.

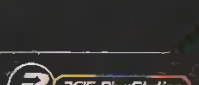
Bon, maintenant tu me donnes le nom et l'adresse du pingouin !

CRASH BANDICOOT 2
LAISSEZ PARLER L'ANIMAL QUI EST EN VOUS.

http://www.playstation-europe.com



L'ACTUALITÉ DE LA PLAYSTATION 24H/24 ET LES CONSEILS DE SPÉCIALISTES EN DIRECT (2,23 F/MIN)



UNIVERSAL

NAUGHTY DOG

81

DÉCEMBRE

SOMMAIRE

POSTER SPAWN 82

CONCOURS

James Bond : des montres, des vidéos . .29
Sega : des jeux Sonic R 125
Acclaim : 1 PSX, des jeux MDK 129
Spawn : 300 places de cinéma 133
Sony : des manettes analogiques . . .163

Les sorties 1998 se profilent à l'horizon, telles [illegible] un futur hit pour la N64 !

10 Courrier

Une rubrique entièrement dédiée à vos fanzines. Quel talent !

16 Stop Info

En direct de son univers déjanté, Moustic de Canal +, parle des jeux video et de Lady Di

36 C'est arrivé près de chez toi

Il a osé ! Reyda vous présente Final Furlong, une borne de simulation équestre. Quant à Wonder, il vous parle de shoot'em up.

40 Interview

Attention, Lara fait son come-back ! Un événement qui mérite bien dix pages bourrées d'infos..

44 Arcade

Avec Steep Slope Sliders la Saturn accueille enfin un bon jeu de surf. Et aussi : Bloody Roar de la pure baston par Hudson, Granstream Saga, le nouveau RPG de Sony..

48 Over the World

58 Dossier Tomb Raider II

Cinq pages de cheats codes et astuces compilées par Bubu, le roi de la triche !

69 Tests

Le mois de décembre tient toutes ses promesses. La preuve : des tonnes de tests, dont Goldeneye 007, Crash Bandicoot 2, Pandemonium 2, Alerte Rouge...

138 Trucs en Vrac

Tous vos scores sur les jeux du moment, c'est dans votre rubrique interactive !

144 Champion

Matt le Fou vous livre le Top de vos jeux preférés en cette fin d'année, sur toutes les consoles.

148 Top

Les grosses productions américaines débarquent Starship Troopers, Spawn, Titanic, le nouveau Bond.. Quant à la BD, elle se porte bien, merci pour elle !

150 Zoom

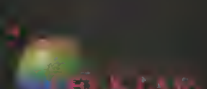
OFFRE SPÉCIALE D'ABONNEMENT
EXCLUSIF !
8 ANIMAUX EN 1

De 0 à Maman en 6 secondes.

ELF MASTERS PRÉSENTE
FORMULA KARTS
CONCENTRÉ D'ADRÉNALINE

http://www.playstation-europe.com

L'ACTUALITÉ DE LA PLAYSTATION 24H/24 ET LES CONSEILS DE SPÉCIALISTES EN DIRECT (2,23 F/MIN).



PRENEZ
CE MANCHE À BALAI
ET FAITES LE MÉNAGE
ACE COMBAT 2

COMPATIBLE
AVEC LA NOUVELLE
MANETTE
ANALOGIQUE

namco
POWERLINE
08 36 68 22 02*
http://www.playstation-europe.com
L'ACTUALITÉ
DE LA PLAYSTATION 24H/24
ET LES CONSEILS DE
SPÉCIALISTES EN DIRECT
(2,23 F/MIN).
3615 PlayStation
PlayStation

Courrier

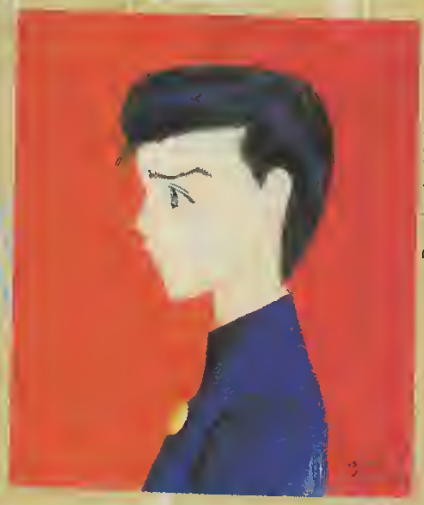
J'ai fait un drôle de rêve ! Je nageais tranquillement dans une piscine, quand tout à coup l'eau s'est transformée en milliers d'enveloppes. J'avais beau continuer à nager, cela devenait de plus en plus difficile. Alors, je me suis décidé à faire la planche. J'étais vachement fier d'avoir trouvé cette idée géniale. Et puis j'ai coulé, d'un coup. Heureusement, le maître nageur a eu le réflexe de m'envoyer un coupe-papier auquel je me suis accroché jusqu'au réveil.

Sam

D'après la pub en page 21 du PO 80, Extreme G sur N64 peut se jouer à quatre joueurs. Or vous aviez écrit qu'il ne se jouait qu'à deux...

Moumousse

Exact, Extreme G se joue bien à quatre simultanément. Leflou a effectivement savonné dans son test, et s'explique actellement dans le bureau du rédac' chef. Frappe pas trop fort, Elwood...



Dessin de Melody Cisinski

Les Crédits Players sont placés au dos d'autres pages importantes et si je veux les découper, je dois sacrifier le travail d'Ino ou un test. Faites quelque chose pour nous autres, fidèles lecteurs, please !

Roméo

Ce n'est pas pour cafter, mais c'est Elwood qui place les pages dans le magazine. C'est lui qu'il faut appeler la nuit jusqu'à ce qu'il comprenne que les pages Crédits, ça se met derrière des pages pas importantes. Reste à définir les « pages pas importantes »... À toi de préciser. Et ne t'avise pas de proposer le dos d'une page Courrier, j'ai ton adresse.

C'est quoi exactement « un moteur 3D » ?

Rom Sès

Il s'agit d'un bout de programme, très important, qui gère l'animation 3D d'un jeu. C'est grâce au moteur 3D que les éléments sont animés à l'écran (d'où son nom). Un bon moteur 3D peut afficher de nombreux polygones tout en garantissant à l'animation sa fluidité, mais il ne suffit pas pour faire un bon jeu.

Peut-il y avoir des différences dans les options entre un jeu en version Platinium et l'original ?

Guigou

La gamme Platinum regroupe des jeux PlayStation à petit prix. Ces derniers sont identiques à ceux vendus quelques mois auparavant. Ils sont proposés moins chers car leur carrière est, pour ainsi dire, terminée. Les joueurs, dans leur grande majorité, se ruent en effet sur les nouveautés, délaissant des jeux plus anciens... et parfois meilleurs.

D'après l'un de vos concurrents, l'actrice Rhona Mitra, le clone en chair et en os de Lara Croft se serait fait siliconer pour ressembler parfaitement à Lara.

Matthieu

Alors, ce n'est pas un concurrent.

Dans le test de FF VII, Reyda écrit : « la version française est plutôt loupée... », mais elle ne précise pas sur quels points du jeu. Alors je lui demande gentiment : pourquoi la version française est-elle inférieure aux autres versions ?

Buzut

As-tu des preuves de ce que tu avances ? Parce que Reyda nous a toujours dit qu'il était un mec. Tes accusations sont graves, tu sais. C'est un général qui t'a raconté ça pendant tes vacances sur la côte d'Azur ? C'est ça ? Avoue !

Y aura-t-il une suite à LBA sur PlayStation ?

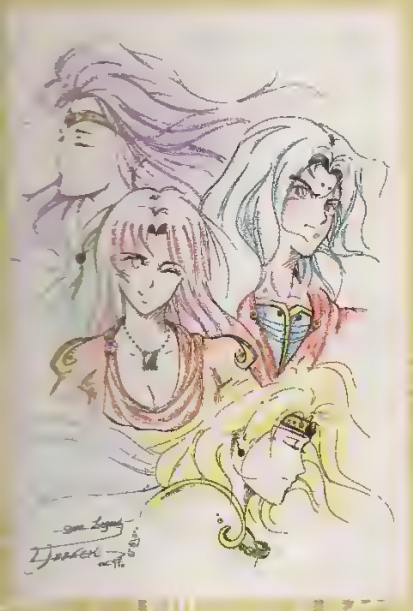
Splosh

LBA 2 est sorti sur PC l'été dernier. Mais le problème, c'est que Sega a récemment racheté l'équipe de développeur français du jeu, Adeline Software. De ce fait, la sortie de ce titre sur Play est improbable.. Mais ne jurons de rien : Psygnosis, qui appartient pourtant à Sony, a bien sorti des jeux sur Saturn, et vient même de réaliser la conversion de Manx TT (Sega) pour PC.

J'ai un problème avec ma Memory Card Plus de marque Datel. Elle est divisée en huit pages de quinze blocs chacune, mais je suis bloqué sur l'une d'entre elle. Je suis sûr de n'être pas le seul à qui cette mésaventure est arrivée, alors il faudrait faire le point sur les cartes de mémoire PlayStation. Il y en a tellement qu'un dossier s'impose.

Fritz

Un journal qui prétendrait tester la fiabilité des Memory Card ne ferait que bluffer ses lecteurs. On peut tester la résistance physique, la résistance à l'usure d'un accessoire, mais pas sa fiabilité électronique. On pourrait tester une carte pendant des heures, ne pas avoir de problèmes avec, cela ne garantirait pas le fonctionnement de tous les modèles, dans tous les cas. Tout ce que je peux te dire, c'est que de nombreux témoignages et quelques malheureuses expériences involontaires à la rédac' semblent montrer que les cartes mémoires



de forte capacité posent souvent des problèmes de fiabilité. Cela est d'ailleurs également valable sur Nintendo 64. Alors il faut choisir entre ces modèles pas cher dont le bon fonctionnement n'est pas assuré, et les modèles proposés par Sony et Nintendo. Je conseille pour ma part de posséder un modèle de chaque : une carte officielle pour l'utilisation courante, et une carte moins chère sur laquelle on copie ses sauvegardes les moins importantes pour libérer de l'espace sur la première.

Le 2 octobre dernier, a eu lieu la cérémonie officielle de remise du trophée Porsche Challenge à Paris, à laquelle étaient conviés les seize finalistes. J'ai participé activement à ce concours initié par votre journal. Player One a collaboré et a soutenu l'intérêt de ce jeu en publiant dans ses colonnes le classement mensuel des meilleurs scores. J'y étais classé 3e ou 4e. En août, j'ai reçu de la part de Sony un courrier annonçant l'attente pour la qualification à Paris. Depuis, rien. J'ai téléphoné chez Sony. Entre les réponses évasives, les transferts vers différents interlocuteurs, les coupures musicales, j'ai fini au service après-vente. Je suis vraiment déçu, amer. Depuis avril, j'ai consacré tout mon temps libre et parfois même mes nuits à améliorer mes performances. J'y ai vraiment cru. Sony est parvenu a ébranler mes rêves. J'ai le sentiment d'avoir été abusé. Ce jeu concours m'apparaît aujourd'hui comme un super montage publicitaire. Cependant, si j'ai fait preuve de naïveté, il n'en reste pas moins que j'attends des explications de la part de Sony.

Mickaël Perrin

Mickaël, cela m'a vraiment attristé de voir cette lettre signée par l'un des plus fidèles participants à la rubrique *Champion*. Je voudrais y répondre en plusieurs points.
1) *Player One* n'a pas initié le concours, et n'y était lié en aucune manière. Les temps publiés dans la rubrique *Champion* n'ont jamais été que ceux des lecteurs de *PO*. Il n'a pas été fait mention de publication des temps officiels du concours dans nos pages.
2) Un jeu concours est toujours un montage publicitaire.
3) Si tu veux mon avis, tu n'as simplement pas été qualifié parce que tu ne figurais pas parmi les seize meilleurs temps.
4) Sony aurait en effet dû faire un effort d'information vis-à-vis de ses perdants, inévitablement très nombreux. Le constructeur pourrait peut-être encore se rattraper...

Je l'ai vu pour la première fois dans le PO n° 50 je crois. Ensuite, je l'ai revu quelques fois sans savoir ce que c'était... Et je l'ai encore vu, ah ! quelle horreur, dans le test d'Extreme G du PO 79... Sam, LEITMOTIV, ça veut dire quoi ?

Player Man

On retrouve dans *Player One* de nombreux termes techniques, dont nous limitons l'emploi au maximum. Mais là, il ne s'agit que d'un mot dont la signification est... clairement indiquée dans n'importe quel dictionnaire de la langue française. Y compris dans celui qui sert à caler le canapé familial.

Dans le test de Duke Nukem 3D, je ne vois vraiment pas l'intérêt de parler de l'extrait de « film » comme Bubu dit, ni même de montrer la photo dans le cinéma X. Je trouve qu'en règle générale il y a une ambiance un petit peu malsaine, assez désagréable. Idem pour le test de SF EX Plus Alpha, où un encadré montre une photo de Ken, dont la tête est entre les jambes d'une femme avec comme légende : « Ken, partagé entre le bonheur et la souffrance attend, impuissant, sa chute. » Et vous en faites à gogo de ce genre de phrase. Là, c'était certainement de l'humour, mais malheureusement, il y a des limites à tout.

Joris

Une ambiance malsaine parce que nous n'hésitons pas à montrer ce qu'il y a dans les jeux ? Je te rassure, ici, sur place, l'ambiance est très bonne. Si Player One a toujours voulu éviter le racolage, nous n'en avons pas moins à cœur de faire notre métier sans nous soucier des défenseurs de la bonne morale. Quant à la limite dont tu parles, je laisse chaque lecteur décider de lui-même où elle se trouve. Et là je suis confiant, tu vois...

Que voulez-vous dire par : « La jouabilité de Duke Nukem est moins instinctive que celle de Doom. » ?

Yppi Kai Kai

Une jouabilité instinctive n'entrave pas la spontanéité du joueur. C'est-à-dire que ce dernier n'est jamais obligé de se poser une question du type : « Sur quel bouton vais-je devoir appuyer pour que mon perso enfile son jetpak ? ». Duke Nukem 3D propose des actions plus variées que Doom, dont la qualité première est la simplicité. La recette de Doom, c'est « j'évite les tirs et je shoote », alors que celle de DN 3D est plus « je choisis la bonne arme pour descendre l'ennemi ».

La lettre du mois

N64 Vs PlayStation. Le mois dernier, je vous demandais quelle devait être LA console de Noël. Le moins que l'on puisse dire, c'est que les réponses ont été passionnées... et donc très contradictoires d'une lettre à l'autre. Mais j'en ai quand même trouvé quelques unes qui ne faisaient pas preuve de trop mauvaise foi (si si !), dont celle-ci :

Possesseur de toutes les consoles dites « nouvelle génération », je me sens dans la possibilité de vous répondre. Parlons déjà du support. J'avoue avoir une préférence pour celui de Nintendo : les cartouches sont plus solides, donc marchent mieux, et pour le bonheur de tous, fini les temps de chargement insupportables dans certains jeux PlayStation. Le prix des jeux n'est pas excessivement supérieur à ceux de la PS, malgré le fait que certains jeux non-Nintendo (NDSam : jeux d'éditeurs tiers) frôlent les 500 francs ! Pour continuer, je trouve la N64 plus fiable que la PS, cette dernière connaissant de nombreuses pannes. Par contre, niveau jeux, la PlayStation prend l'avantage, même si un jeu comme Mario 64, ce n'est pas pour maintenant sur cette console. Sur la Sony, tous les genres de jeux sont désormais représentés, contrairement à la N64 qui présente de nombreuses lacunes en ce domaine. En revanche, celle-ci se rattrape avec son gameplay, qui reste sans faille grâce à un paddle très ergonomique. Les graphismes sont en général plus beaux sur N64, mais l'effet de flou et le brouillard peuvent nuire au plaisir du jeu, tout comme la pauvreté des décors, scandaleuse pour une 64 bits.

Thierry Dumas

Voilà, j'ajouterais une remarque que je n'ai lue dans aucune lettre : comme elle compte déjà plus d'un million d'adeptes en France, il est beaucoup plus simple d'échanger des jeux PlayStation que N64 avec des amis. Mais mon cœur balance vraiment entre ces deux consoles...

Je voudrais te faire quelques remarques sur les notes des tests des jeux N64

1) Tout d'abord Turok. PO lui donne 95 % alors que moi, je le trouve très lassant à cause de l'absence d'ennemis.
2) Ensuite, FIFA 64. Vous l'avez très bien noté.
3) Vous auriez pu mettre un peu plus à Extreme G, car lorsque l'on regarde les photos, les décors sont magnifiques.
4) Shadows of the Empire, vous l'avez un peu surestimé. Il est pourri et ne vaut pas plus de 70 %.
5) En revanche, vous avez sous-estimé MRC. Vous lui mettez 82 % alors qu'un autre magazine le note 90 %, la différence est grande.

Le questionneur 64

1) Ça n'est pas un shoot'em up. Pour faire un carton sur des ennemis, essaie plutôt Doom.
2) C'est une critique ou un compliment ?
3) Essaie de brancher un paddle sur ton *Player One* ouvert à la page du test, bouge la tête et fait un bruit de moteur avec la bouche. Voilà, tu as un jeu fabuleux et pas cher, merci *Player One*.
4) C'est plutôt une bonne note pour un jeu pourri. Il est vrai qu'il a très vite vieilli ce jeu, mais Didou adore son ambiance .
5) Je sais, et le triste Automobili Lamborghini a aussi passé la barre des 90 % dans certains magazines... À ce train là, on peut s'attendre à voir Top Gear Rally dépasser allégrement la barre des 100 %... Donc, *Player One* persiste et signe dans les notes accordées à ces jeux.

Quelle est la date limite pour t'écrire et avoir la chance d'être publié dans le numéro du mois suivant.

Djé

Avant le 5 de chaque mois. Les lettres reçues le 10 décembre, par exemple, ne pourront ainsi être publiées que dans le numéro de.. février !

Dessin de Stéphane Dollégeal

J'ai trouvé une idée révolutionnaire. En jouant à la N64 je me suis dit que ce flou, c'est vrai qu'il est gênant, mais il cache les pixels. Je joue à ma PlayStation : aucun flou, c'est bien, mais ça pixellise un peu dans les Doom-like. C'est pour cela que j'ai scotché un papier calque sur ma télé. Le résultat est époustouflant : plus aucun pixel. Cette fois, c'est un peu dans le brouillard, comme sur N64. Mais c'est tellement beau... Si ce procédé te semble bon, j'aimerais que tu fasses part de cette méthode aux lecteurs de Player One.

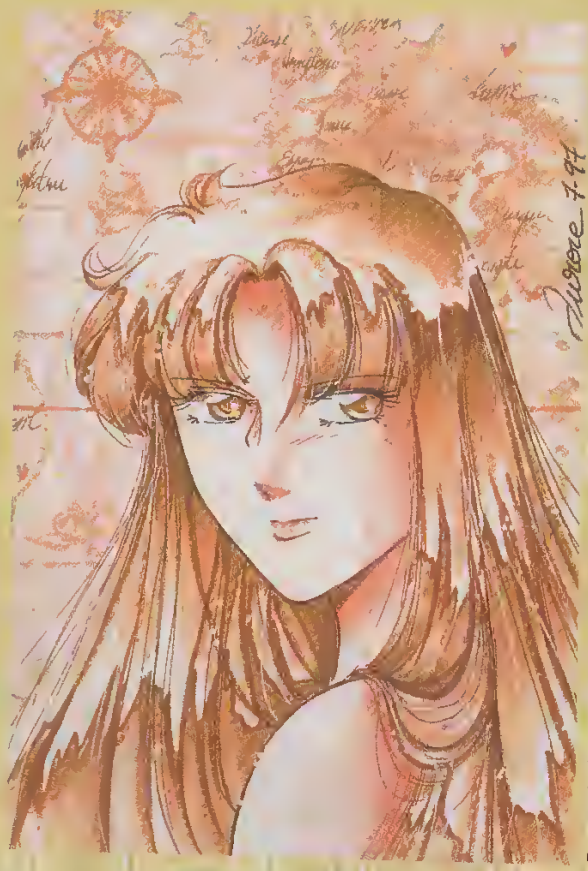
Michael

On savait les téléviseurs pourris, là, tu as inventé pire. Bravo donc pour cette idée... heu... originale. Citons d'autres trucs tout aussi radicaux que, je n'en doute pas, tu as déjà dû essayer : regarder sa télé à travers un verre d'eau, cligner des yeux, écraser un chat sur l'écran, mettre des lunettes de soleil ou se crever un œil.

1) J'ai appris la mort de l'inventeur du Game Boy. Ce dernier travaillait-il toujours chez Nintendo ?
2) Sa mort s'est produite après que Nintendo eut augmenté la production du Game Boy à 1 000 000 de machines par mois, c'est vraiment l'ironie du sort ! Mais au fait, qu'avez-vous ressenti ?
3) Lors de ma précédente lettre, j'ai demandé : « À quoi est dû cet effet de flou ? » Je m'excuse mais je l'avais mal formulée. Je voulais en fait savoir à quoi est dû l'effet de « brume ». Est-il voulu, est-il imposé par le constructeur ?

Costor B.

1) Non, il avait quitté Nintendo pour créer sa propre société, il y a quelques mois.
2) L'impression que c'est con la vie des fois.
3) Alors si tu t'acceptes tes excuses, il n'y a pas de souci. L'effet de brume, plus couramment appelé « brouillard » est le résultat de la présence de fines gouttelettes d'eau en suspension dans l'air. Il est voulu par les conditions météo : température et taux d'humidité. Des facteurs qui sont eux-mêmes dépendants de l'heure. Ainsi, le brouillard se forme souvent la nuit. Ça c'est pour la vraie vie, celle-là même qui est un peu con des fois. Sur Nintendo 64, c'est assez différent. Le brouillard s'y forme en général un peu tout le temps, n'importe quand, sauf quand il fait nuit justement. Car la nuit, la visibilité est médiocre, et il n'est pas nécessaire d'avoir un autre prétexte pour la limiter, pas nécessaire de devoir masquer l'affichage tardif des polygones (des décors), mal qui frappe d'ailleurs de nombreux jeux 32 bits.



Dessin de Aurore Remilly

PS

Laurent N., je te remercie beaucoup pour ton enveloppe, mais je n'ai pas compris en quoi consistait le jeu. C'est à celui qui envoie le plus d'enveloppes à l'autre ? Trop, j'ai bien pris note de tes remarques. Laïc, tu dois pouvoir trouver les K7 en VO à la FNAC. Filip, l'achat de DN 3D ne t'apportera rien. Benji, nous répondons à ce genre de question dans les Stop Info. Christophe, ta configuration me semble pas mal, si tu as suffisamment de mémoire, mais les technologies évoluent si vite... Sache d'ailleurs qu'il n'y a pas de chip 3Dfx dans la carte que tu cites. Mr Alexandre, ce n'est malheureusement plus possible de faire ses envois. Julien, je n'envoie vraiment pas de codes et j'écris sur ordinateur, pas à la plume. Romendil, ton test est vraiment très bon, et je ne dis pas ça pour te faire plaisir.

POUR M'ECRIRE :
PLAYER ONE, Sam Player
19 rue Louis Pasteur
92513 Boulogne Cedex

E.LECLERC

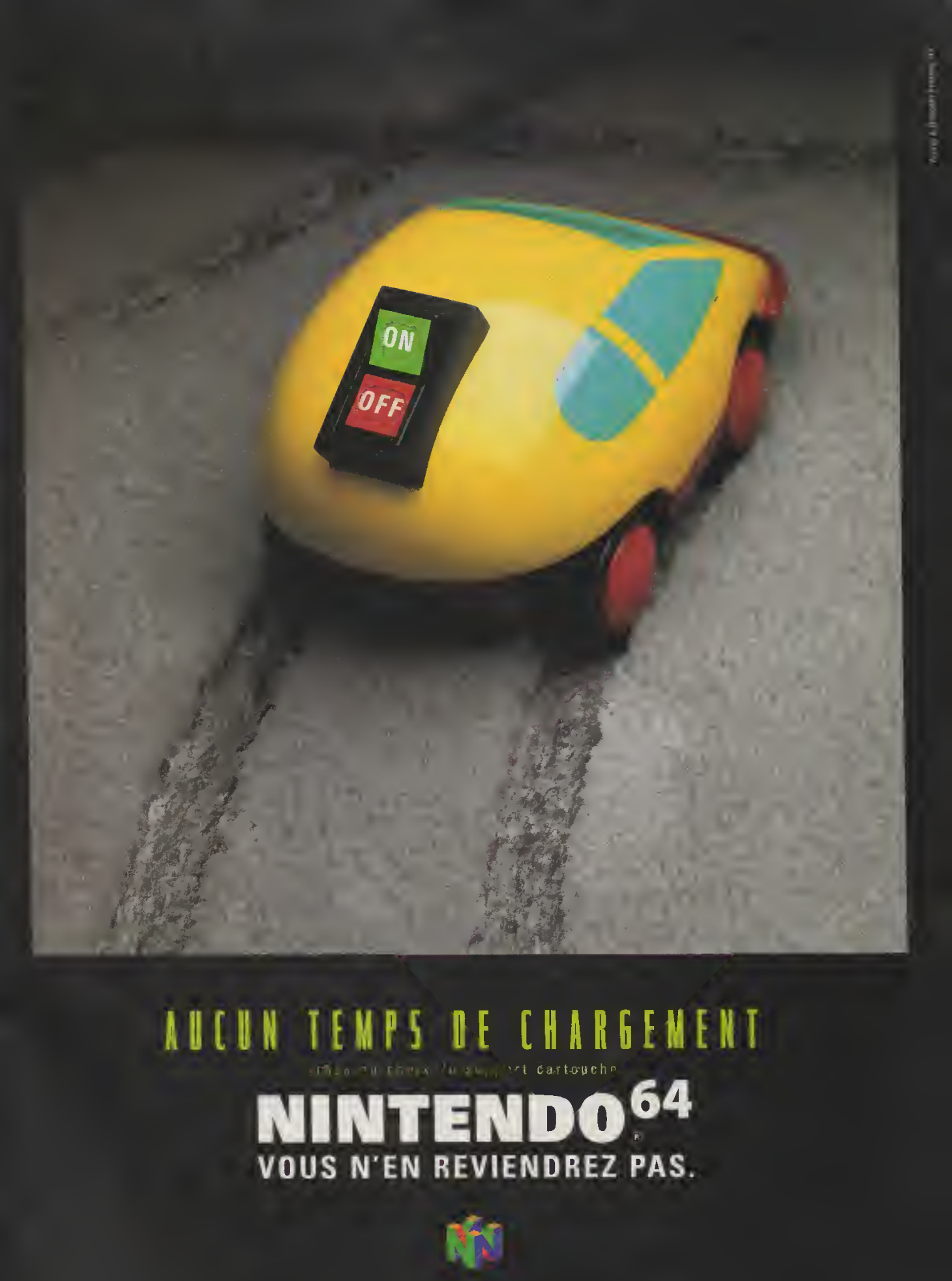
Fournisseur officiel des meilleurs jeux vidéo aux meilleurs prix.

Le must des jeux vidéo sur Game Boy™ SuperNintendo™ et Megadrive™ à partir de 117 F*

RENDEZ-VOUS DANS VOTRE CENTRE E.LECLERC **

** Liste des magasins participant à l'opération sur le 3614 LECLERC

© HERGÉ / MOULINSART 1997 © 1997 LUCKY LUKE Licensing © 1997 Les Editions Al BERT RENÉ / GOSCINNY UDERZO © PEYO 1997 Licensed through IMPS (Belgium)


ON
OFF
AUCUN TEMPS DE CHARGEMENT
cartouche
NINTENDO 64
VOUS N'EN REVIENDREZ PAS.

Stop info

Neo-Geo Gekka No Kenshi

SNK, spécialiste « es castagnes », s'apprête à sortir son dernier jeu de baston en 2D sur la célèbre borne d'arcade Neo-Geo. Gekka No Kenshin, dernier hit d'une grande lignée ? C'est fort probable, lorsque l'on y regarde de plus près. S'inspirant d'événe-

ments historiques, il propose un panel de douze persos aux et les du combat opposés. Certains possèdent des coups très puissants, mais peu techniques, d'autres font preuve de subtilité et peuvent enchaîner de nombreux combos.

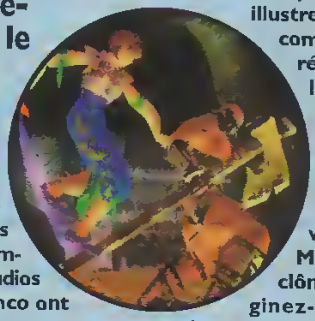
Graphiquement très proche des autres productions SNK, Gekka No Kenshin devrait cependant nous réserver de nombreuses surprises. Sortie prévue imminente au Japon [illegible] pied forme sous [illegible]

PlayStation 2 : Info ou intox ?

[illegible]

Nom de code : WEAPON FIGHTING GAME

Plus fort que Tekken 3 et Soul Blade, voici Weapon Fighting Game, le nouveau jeu de baston développé dans le plus grand secret par Namco !



Passés maîtres dans l'art du combat virtuel, les studios japonais de Namco ont décidé de relever un nouveau défi : développer un titre encore plus dément que Tekken 3 et Soul Blade ! Pour le moment, seule la version arcade est prévue, mais lorsqu'on sait le nombre de bornes Namco adaptées sur Play, on imagine que Weapon Fighting Game verra le jour sur la 32 bits de Sony ! Mais avant de penser à cette future conversion, intéressons-nous dans un premier temps à l'arcade.

Premier constat, les photos que nous vous présentons sur cette page laissent rêveur. Nous ne savons pas encore si elles illustrent des scènes de combat en 3D temps réel, mais si tel est le cas, VF3 va se prendre une énorme claque ! Les persos fourmillent de détails et semblent plus vrais que nature. Mattez l'espèce de clône d'Elvis, et imaginez-vous devant la borne, enchaînant les Combos et les projections ! Vous y êtes déjà ? Ne rêvez pas trop vite ! WFG est en cours de développement, et Namco semble décidé à prendre son temps pour peaufiner sa bête. La preuve : l'éditeur a ouvert au Japon une sorte de forum où les joueurs ont la parole. Ils exposent leurs souhaits quant au contenu du jeu, et leurs idées sur les techniques de combat qu'ils aimeraient employer. Chaque remarque est prise au sérieux par Namco, et les idées intéressantes sont retenues par les développeurs. La volonté de Namco est donc claire :

sortir un jeu qui réponde aux attentes des joueurs. Une politique intelligente qui débouchera, peut-être, sur un titre aussi réussi qu'il y paraît... En tout cas, comptez sur nous pour suivre cette affaire de très près !

Arcade
Éditeur : Namco
Sortie Japon : N.C.

[illegible]

Square sur N64 ?

[illegible]

Horizons lointains NEO ATLAS

Ce jeu d'artdink est la conversion d'un titre micro-célèbre au Japon. Neo Atlas se situe à mi-chemin entre simulation historique et aventure. Il vous mettait dans la peau d'un navigateur intrépide, qui parcourt les sept mers, à la recherche d'un nouveau continent. La conversion profitant pleinement des capacités de la Play, rien n'empêchera les nouveaux joueurs de parcourir les ports du vieux monde à la recherche de l'Eldorado. Sauf peut-être les boucaniers sanguinaires prévus au programme...

Console : PlayStation
Éditeur : Artdink
Sortie Japon : janvier

NOS SOLUTIONS UTILISERAS
NOS GUIDES DÉVORERAS

3615 TIPS

08 36 68 32 64

[illegible]

Stop info

Hudson smashe sur N64 !

[illegible]

The Rocky Horror Picture Show sur Play

[illegible]

Dural, dur, dur

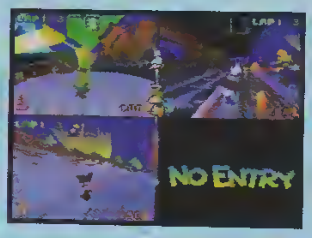
[illegible]

Final Fantasy VII : Le guide du jeu.
3615 PLAYER ONE
Tapez *HL
2,23F/mn

Délirant SNOWBOARD KIDS

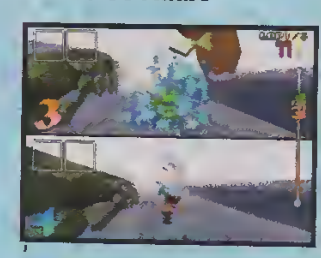
Totalement surréaliste, Snowboard Kids ressemble plus à Mario Kart qu'à Cool Boarders.

Parallèlement au réaliste Twisted Edge Snowboarding, Snowboard Kids devrait faire son apparition aux États-Unis en mars prochain. Très cartoon, ce jeu de surf, doté de huits pistes et cinq persos au look original,



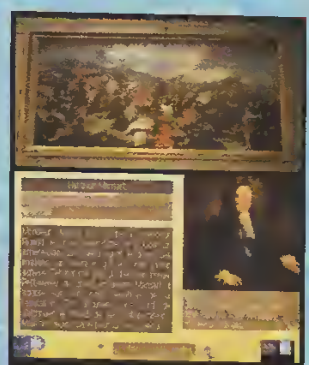
prend le contre-pied de tous ses concurrents, y compris ceux qui squattent les 32 bits. Ici, le joueur se retrouve plongé dans un univers chatoyant et coloré complètement surréaliste. Outre ses modes de jeu classiques, Snowboard Kids offre un mode Multijoueur apparemment très similaire à celui de Mario Kart. En effet, les pistes sont jonchées d'options diverses, allant du boost aux projectiles. Chaque participant a alors une chance de terminer la course en tête... pour peu qu'il ne se mange pas les nombreux obstacles disséminés sur les tracés. L'aspect « figures » n'est bien sûr pas oublié, puisque celles-ci vous rapportent de l'argent, qui vous servira à acheter de nouvelles planches.

Console : N64
Éditeur : Atlus
Sortie US : mars



Aventure culturelle VERSAILLES

Cryo a réussi le pari de développer un titre original, doublé d'un documentaire culturel. Ce jeu d'aventure, ayant pour cadre le château de Versailles, s'annonce prometteur. Versailles est, en fait, une véritable enquête policière se déroulant à la cour du Roi Soleil, sur fond de musique classique. Vous évoluez en vue subjective dans une reconstitution authentique du célèbre château. Interrogez les nobles, les serviteurs et autres intrigants afin de démasquer le traître qui s'apprête à assassiner le bon roi. Comme tout jeu d'aventure, vous disposez d'un inventaire d'objets à utiliser en des endroits précis. Graphiquement, c'est



Versailles est doté d'une solide base de données historiques.

irréprochable. Les déplacements donnent lieu à des séquences cinématiques précalculées du plus bel effet.
Enfin le jeu est doté d'un menu encyclopédique, tel un CD-Rom multimédia, qui fera le bonheur des férus d'histoire.

Console : PlayStation
Éditeur : Cryo
Sortie France : fin-décembre

Le retour des furieux REAL BOUT SPECIAL

Inutile de présenter cet ultime volet de la saga Fatal Fury, qui a conservé trois de ses héros, depuis le premier volet. Andy, Terry et Joe sont donc à nouveau impliqués dans un tournoi de l'action où on a la joie de redécouvrir leurs anciens adversaires. Enfin, le joie, pas pour tout le monde... Ainsi, ce nouveau volet ressuscite Krauser, Laurence, Cheng et Tung Fu. Avec en guest-star Geese Howard, qu'on croyait mort. Toujours des coups spéciaux exhubérants et une jouabilité exemplaire. Que demander de plus ? Ah, oui, la cartouche Ham qui va avec.
Console : Saturn
Éditeur : SNK
Sortie Japon : fin décembre

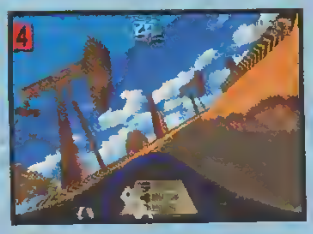
console. Or, dans Super GT, une des trois voitures est une Porsche ! Comme Electronic Arts, Interplay ne s'en cache pas, les joueurs [illegible] pourront rouler [illegible] Virtua Racing, Virtua Fighter 3, Crash !

Nintendo Space World '97

Comme chaque année, Nintendo a dévoilé au Japon, dans son [illegible] Space World, qui s'est déroulé les 21 et 23 novembre dernier. [illegible] Mario 64 [illegible] Zelda 64 [illegible] Star Fox 64 [illegible] Mario Kart 64, Wave Race 64, Pilotwings 64, Yoshi's Story, The Legend of Zelda : The Ocarina of Time, Diddy Kong Racing [illegible] Comptez sur nous pour vous reparler de cet événement [illegible] de Player !

Off-shore POWER BOAT

Depuis l'arrivée de Wave Race sur N64, la PlayStation accueille elle aussi des courses de bateaux. Après Rapid Racer, voici donc Power Boat !



Graphiquement, Power Boat est très proche du titre de Sony. Plusieurs modes de jeu sont disponibles (Course Simple, Championnat, etc.), et vous pouvez vous tirer la bourre sur plusieurs circuits aux thèmes différents (style Canyon, Amazonie, etc.) L'impression de vitesse est bien rendue, surtout en vue intérieure, où vous n'apercevez que le volant et l'avant de la coque de votre « cigarette ». Même s'il ne peut prétendre rivaliser avec Wave Race, nettement supérieur, Power Boat a des chances de concurrencer Rapid Racer, et c'est tant mieux.

Console : PlayStation
Éditeur : Interplay
Sortie France : février

Nintendo 64 FIFA 98

Après le daubesque FIFA 64, Electronic Arts va tenter de se racheter, en adaptant la mouture 98 (sous-titrée Road to the World Cup '98) sur N64. Au regard des premières images, le jeu semble graphiquement top (encore que ça sente le Replay à plein nez...). Mais c'est au niveau de la jouabilité, et de la richesse des actions que le plus gros effort devra être fait. Car pour concurrencer ISS 64, FIFA 98 se doit de frôler la perfection !

Avec de tels graphismes, FIFA 98 pourrait bien concurrencer ISS 64.

(Tout ici, notre vice, c'est la mise à jour quotidienne)

LES MEILLEURES ASTUCES CHAQUE JOUR DÉCOUVRIRAS

3615 TIPS

08 36 68 32 64

Stop info

Takara puissance 64

[illegible]

Zelda en février ?

[illegible]

Tomb Raider au masculin

[illegible]

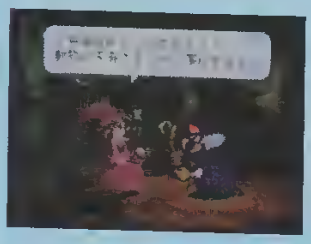
Tekken 3

[illegible]

Aventures PRINCESS CROWN

Le jeu de rôle tant attendu d'Atlus et Sega va enfin sortir !

Mélangeant habilement poésie, combat et aventure, Princess Crown pourrait bien inaugurer un nouveau style de RPG. Le scénario vous invite à incarner Gradriel, une jeune princesse mi-humaine, mi-elfe qui doit parcourir le monde et faire ses preuves pour succéder à sa mère sur le trône. Elle rencontre sur sa route d'autres aventuriers, un jeune paladin, un vieux loup de mer et une petite sorcière, qui feront route avec elle. Ensemble, ils vont donc vivre une aventure mouvementée où l'action prendra une place prépondérante. Les combats, superbement réalisés (et dignes d'un jeu de baston), donneront du piment à l'aventure, et seront toujours justifiés par le scénario.

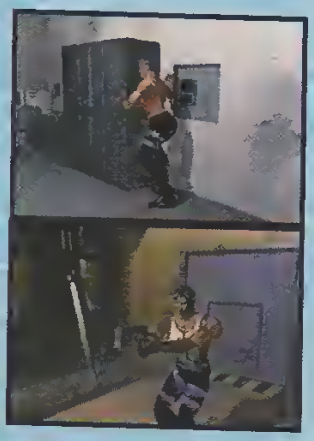


Visuellement, Princess Crown arrache bien. Ça blaste grave !

Console : Saturn
Éditeur : Atlus/Sega
Sortie Japon : fin décembre

Monstrueux HYBRID HEAVEN

Nous l'avions découvert, ébahis, lors du salon E3 à Atlanta en juin dernier. Il tournait en vidéo, et nous pensions que les scènes présentées étaient de vulgaires cinématiques. Eh bien apparemment, on s'était trompés. Selon les développeurs de Konami, tout ce qui a été montré sur Hybrid Heaven jusqu'à présent correspondait à des scènes d'action en 3D temps réel ! Dans ce jeu d'action, vous incarnez un combattant acrobate rompu à toutes les formes de combat, et luttant pour sa survie dans un monde corrompu et violent. Voilà, on ne sait pas grand-chose d'autre, si ce n'est qu'Hybrid Heaven est somptueux et qu'il sortira sur cartouche d'abord au Japon.



Console : N64
Éditeur : Konami
Sortie Japon : 2e trim.98

Player One infos

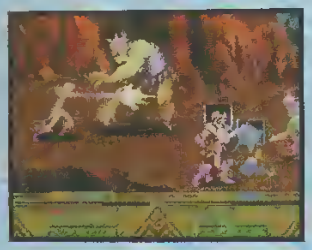
POINT FINAL

[illegible]

[illegible]

Backstab à gogo !
DUNGEONS & DRAGONS COLLECTION

Ouiiiiiiiiiiiii ! Les deux bornes d'arcade coolissimes de Donjons & Dragons, qui permettaient d'incarner un clerc, un nain, ou un elfe sont enfin converties sur Saturn.



Rappelons que, dans le principe, D&D est très proche de Final Fight, avec des combats à gogo et une action non-stop. Mais, contrairement aux autres beat-em all, il propose des sortilèges puissants, et des équipements, comme des épées magiques, masses d'armes et autres baguettes de sorts. De plus, on peut choisir les lieux que l'on va explorer, tous différents et bourrés de passages secrets.
En nous proposant les deux jeux sur le même CD (Collection oblige !), Capcom nous montre qu'il n'y pas que Street Fighter et le tiroir-caisse, qui comptent. Wonder en est déjà suspendu au plafond !

Les fans de D&D seront aux anges avec cette compilation.

Console : Saturn
Éditeur : Capcom
Sortie Japon : début 98

Ten Pin Alley au Panthéon

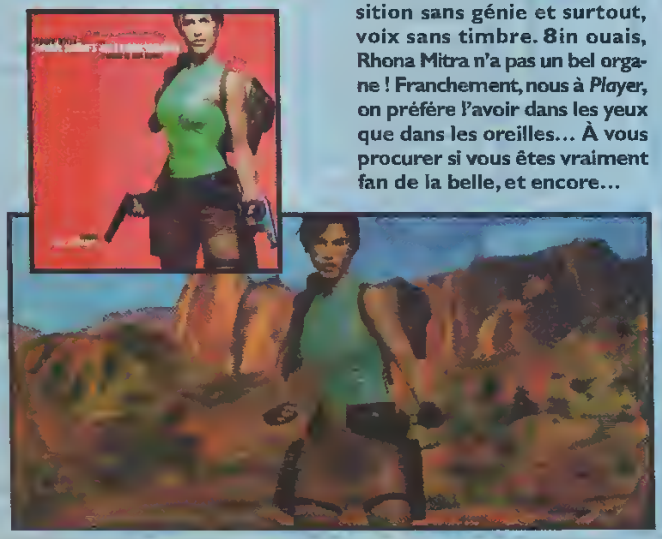
[illegible]

ISS sur Saturn : Honoo no Striker

[illegible]

Aïe, elle chante
RHONA MITRA

Ça y est ! On a enfin pu écouter le fameux single de Rhona Mitra (la Lara Croft en chair et en os), concoté par Dave Stewart, le dinosaure d'Eurythmics. On s'attendait à de la bonne zik, à la fois efficace et charnelle, comme son interprète... Que nenni ! Les deux morceaux du single s'avèrent finalement assez insipides. Rythmes pseudo-lassifs et vraiment lassants, composition sans génie et surtout, voix sans timbre. Bin ouais, Rhona Mitra n'a pas un bel organe ! Franchement, nous à *Player*, on préfère l'avoir dans les yeux que dans les oreilles... À vous procurer si vous êtes vraiment fan de la belle, et encore...



Stop info

Steel Reign

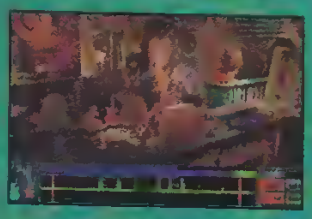
À l'instar de Shellshock, sorti en avril 96 (PO 63), Steel Reign est une simulation de tank. Vous vous promenez à bord de votre engin, et blastez à peu près tout ce qui bouge. En revanche, l'action n'est

pas accompagnée de commentaires loufoques, comme c'était le cas dans le soft de feu US Gold.

Console : PlayStation
Éditeur : Sony
Sortie France : janvier

Quest for Fame et The Tour

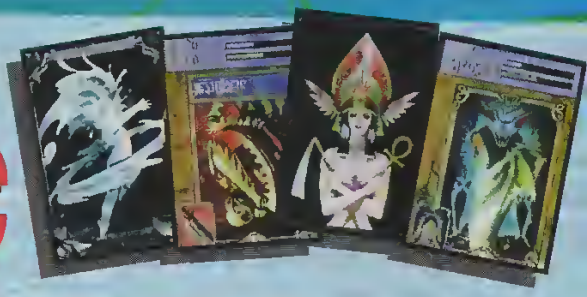
Ces deux titres font partie [illegible] Grace. [illegible] Electronic Arts a conclu un [illegible] de la [illegible] nous [illegible] en un [illegible] [illegible] reprendre les [illegible] [illegible] en [illegible] le mode [illegible] une [illegible] [illegible] commence.



[illegible] d'avoir [illegible] la recette du succès. Ces simulations [illegible] comme [illegible] Pilot [illegible] The Tour vous [illegible] [illegible] [illegible] Jimmy Hendrix, [illegible] Steve [illegible] Vaughan [illegible] Quest for Fame [illegible] [illegible] [illegible]

Console : PlayStation
Éditeur : BMG
Sortie France : février

Enfin en jeu ! MAGIC



Alors qu'Acclaim nous annonce la sortie de Magic, depuis des mois, les Japonais sortent coup sur coup cinq titres inspirés du célèbre jeu de cartes !

Depuis quelque temps, Magic : l'Assemblée connaît un important succès au pays du Soleil-Levant. Les jeux de société ayant aussi la cote, il était naturel que les deux genres viennent squatter nos consoles. Mais de là à sortir cinq jeux en même temps, franchement...

Le premier, Arcana Strikes (Saturn), est un jeu tactique où vous combattez des ennemis à coups de cartes magiques recélant les pouvoirs du feu, du vent, etc.

Soulmaster (PlayStation) quant

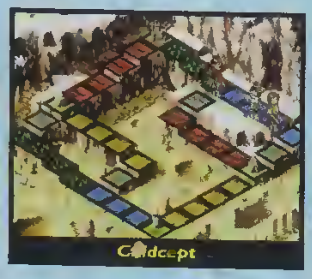
Souf Master

à lui, est un jeu de plateau jouable à quatre, qui vous fait parcourir le monde tout en combattant des monstres à coups de sortilèges représentés, bien sûr, par des cartes. Poussant le vice plus loin, Cuidcept (Saturn) est également un grand jeu de plateau,

Arcana Strike

qui vous invite à explorer l'aire de jeu pour récupérer toutes les cartes, qui y sont disséminées. Chacune d'entre elles vous permet de lancer de nouveaux sorts. On peut également y jouer à quatre.

Texthoth Ludo (Saturn) est le



Cuidcept

seul qui soit tiré d'un jeu de plateau déjà existant. Fidèle à l'original, il vous permet d'incarner un humain, un elfe, un nain ou un pixy, afin de récupérer des objets et cartes magiques, sans bien sûr, échapper aux nombreux combats.

Enfin, le dernier, Tohshinden Card Quest (PlayStation), moins complexe, met en scène les personnages du célèbre jeu de combat. Bref, le virus Magic a, sans conteste, contaminé le public nippon. Reste à espérer qu'un éditeur bienfaiteur se décide à traduire ces cinq titres japonais.

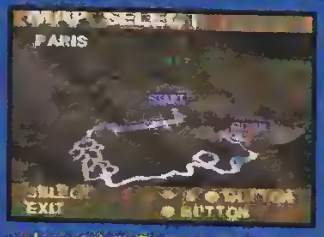
Slayer One infos

FÉLONIE 3 1/08

WARNING !

The movements and actions of the cars in this game occur only in a virtual world. Do not, under any circumstances, attempt these maneuvers in reality. They are extremely dangerous and can be considered hazardous to your health.

Dans le jeu Felony 11/79, un écran indique qu'il ne faut pas faire dans la réalité la même chose que dans ce jeu de caisse destroy.

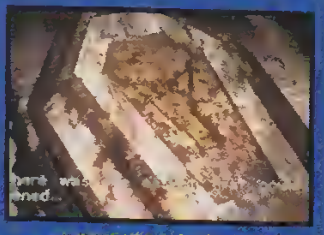


Alors, si dans Felony vous voyez prendre le circuit de Paris...

... [illegible] ...

... ce vous déconseille de faire la même chose dans la réalité...

pour vous éviter de prendre un pilier dans un tunnel...

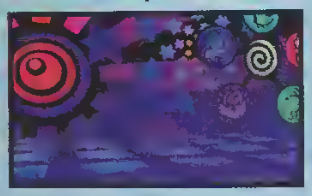


... si vous ne voulez pas vous retrouver dans une caisse... en bois.

Jeu de fille
SPICE WORLD

La PlayStation veut s'attirer les faveurs de la gent féminine... Spice World est là pour ça !

Les cinq donzelles du Girls Band le plus populaire du moment n'en finissent plus de faire parler d'elles. Non contentes de squatter les hautes sphères des charts, elles investissent maintenant la PlayStation. Le résultat : Spice World, un CD bourré à craquer d'infos et d'activités liées au groupe. On les voit danser, chanter, donner des interviews, bref se dévoiler corps et âme... Tout est là pour combler les fans ! Environnement très graphique, modélisation 3D des cinq stars version cartoon, système de navigation archisimple, Spice World est un modèle d'efficacité. Mais attention, ce CD n'est pas un jeu, il s'agit d'une véritable encyclopédie. Exit les High Scores, Warp Zones et autres Combos infinis. Ici on cause plus souple, histoire de ne pas déboussoler l'inexpérimenté fan, habituellement hermétique aux jeux vidéo. Bref, si votre sœur vous emprunte votre PlayStation et s'enferme dans sa chambre avec ses copines, vous saurez à quoi vous attendre : privé de Tekken pendant quinze jours !



Console : PlayStation
Éditeur : Sony
Sortie France : mi-janvier

Stop info

Yakata Nightmare Project

Ce RPG classique [illegible] sur PlayStation [illegible] est une [illegible] de [illegible] cinéma [illegible]

L'intrigue se déroule dans un [illegible] où [illegible] des [illegible] comme les [illegible] [illegible] [illegible] des [illegible] [illegible] des [illegible] [illegible] et des [illegible] !

Console : PlayStation
Éditeur : Kodansha
Sortie Japon : N.C.

MANGA PLAYER VIDÉO
YOU'RE UNDER ARREST

You're Under Arrest, le célèbre manga de Kosuke Fujishima est à l'honneur dans Manga Player Vidéo, un nouveau titre Manga Player.
Miyuki et Natsumi, les héroïnes, sont deux mignonnes et [illegible] policières, qui nous entraînent dans des enquêtes pleines de suspense, de charme et d'action. Manga Player vous offre dans ce titre inédit, deux épisodes complets de ce manga culte, mais également un poster-calendrier géant 1998 et un livret spécial Kosuke Fujishima.
En vente chez tous les marchands de journaux : le magazine + la K7 de 55 minutes + le poster-calendrier, 69 F.

(Tous les jours avec les bons d'achats, tu es libre de ton choix)

POUR TES JEUX ACHETER, 1000F PAR JOUR GAGNERAS

1000F

Jeu n°1 (3615 TIPS) : Gagne un jeu vidéo [illegible] parmi les hits du moment.

Jeu n°2 (3615 TIPS) : Gagne un autre jeu par jour pour le prix de 92 ou 64 [illegible]

Jeu n°3 (3615 TIPS) : 15 gagnants toutes les 2 semaines. Le premier gagne une console au choix [illegible] 2150F [illegible]

Jeu n°4 (3615 TIPS) : 15 gagnants toutes les 2 semaines. Mêmes lots que le jeu n°3. Les jeux 3 et 4 se tiennent alternativement : ainsi, chaque mardi [illegible] 2057F de lots.

Au fait, pourquoi 1000F par jour ? Sur les 2 jeux par jour à 3615F en moyenne, [illegible] 2150F par semaine, cela nous [illegible] 1089F [illegible] jeu chaque jour. Et les lots sont bien [illegible] !

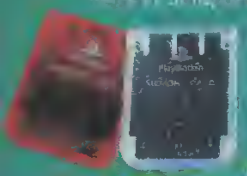
TES LOTS, ILLICO EN COLISSIMO RECEVRAS

Tout le (jeux d'adresse, mots [illegible]) [illegible] sur les bons achats [illegible]
Les lots [illegible] en Colissimo.

And Lots

Accessoires PlayStation

[illegible]



Option Tuning Car Battle

[illegible]

[illegible]

Console : PlayStation
Éditeur : MDO
Sortie Japon : janvier

Rapido
GRAN TURISMO

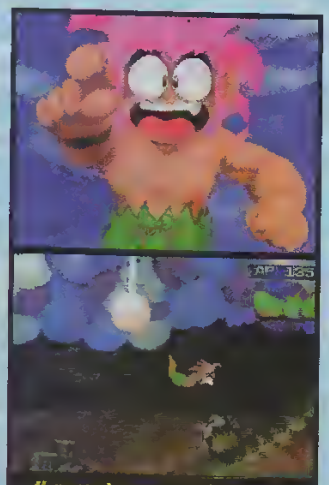
Tout droit sorti des studios japonais de Sony, Gran Tourismo devrait casser la baraque !

Comme vous pouvez vous en douter, Gran Tourismo est un jeu de bagnoles... et pas des moins ambitieux ! Il devrait proposer des graphismes de haute qualité, et un grand réalisme dans la conduite. Tout a été fait pour qu'on s'y croit. Des tonnes de voitures (87), 11 courses aux décors variés, des boutiques pour customiser votre engin, des concessionnaires qui vous vendront les caisses que vous cherchez, des permis spéciaux qu'il faudra passer pour participer aux compétitions de haut niveau... voilà le programme ! Dernier détail, on pourra, bien sûr, se tirer la bourre en mode Deux joueurs. Convaincus ?

Console : PlayStation
Éditeur : Sony
Sortie Japon : disponible

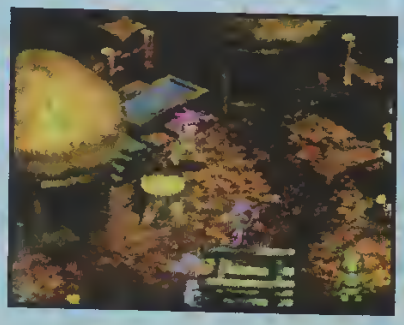
Adventure Island bis ?
ORE ! TOMBA

Ce jeu d'action/aventure en 2D vous met dans la peau de Tomba, un enfant sauvage, qui, assisté par son petit cochon, part à l'aventure sur son île tropicale. Il doit récupérer un bracelet dérobé par un porcin maléfique. Comme dans tout jeu d'action, Tomba peut courir dans tous les sens, bondir et utiliser des items. Et comme dans tout jeu d'aventure, il doit dialoguer avec les habitants de l'île, afin de retrouver certains objets essentiels à la poursuite de l'aventure. Les graphismes hauts en couleur et la simplicité de l'action rappellent fortement Adventure Island, d'Hudson, mais en dix fois mieux, car on doit aussi utiliser ses méninges pour progresser.



Il a une bonne gueule le petit Tomba. Ambiance Cro-Magnon...

Console : PlayStation
Éditeur : Whoopee Camp
Sortie Japon : mi-décembre



Alliance Games

Joyeux Noël

Bonne Année 98

OUVERTURE
CHALON-SUR-SAÔNE
21, rue aux Fervres
☎ Voir minitel
ST QUENTIN
69, rue d'Isle
☎ 02 23 62 23 23

pour l'achat d'une
Nintendo 64
avec la reprise de votre
PlayStation et de ses jeux

Reprise 250F.*

***Nous reprendrons jusqu'à 250 F.**
en bon d'achat votre jeu (ou vos jeux) acheté à
vos Alliance Games entre le 15/11/97 et le 31/12/97
Cette offre concerne les titres suivants :

Final Fantasy 7 PlayStation
Tomb Raider 2 PlayStation
Goldeneye (N64) - Extreme G (N64)
Duke Nukem 3D N64 et PlayStation

il(s) doit (doivent) être ramené(s) avant
le 5/01/98 avec le(s) ticket(s) de caisse

ACHAT - ECHANGE - VENTE - REPRISE

REVENDEURS REJOIGNEZ-NOUS
06 08 49 94 72

84 Avignon	30 Nîmes	68 Cernay
6 Rue de l'Olivier ☎ 04 90 85 35 37	7 Rue E. Jamais ☎ 04 66 27 90 30	2 Rue Mar. Foch ☎ 03 89 39 74 50
06 Antibes	34 Montpellier	69 Lyon 1
11 Av. Pasteur ☎ 04 93 34 13 93	1209 Av de Maurin ☎ 04 67 99 66 38	22 Rue des Termes ☎ 04 78 27 02 78
06 Nice	36 Châteauroux	69 Lyon 7
42 Bd Gambetta ☎ 04 93 82 52 52	Galerie V. Hugo ☎ 02 54 07 69 69	28 Rue Nicolai ☎ 04 72 76 57 67
08 Sedan	37 Tours	69 Villeurbanne
3 Rue Gambetta ☎ 03 24 27 45 36	222 Av de Grammont ☎ 02 47 64 89 16	113 Rue A.france ☎ 04 78 03 19 36
08 Charleville	41 Blois	73 Chambéry
20 Rue Mantoue ☎ 03 24 57 24 99	48 Rue Beauvoir ☎ 02 54 74 44 53	41 Rue d'Italie ☎ 04 79 85 76 83
13 Martigues	44 Nantes - Reze	74 Cluses
8 Bd Richaud ☎ 04 42 40 47 50	Rue J. Jaures (Pont rousseau) ☎ 02 51 11 01 59	13 Grande Rue ☎ 04 50 89 73 51
18 Bourges	45 Orléans	88 Epinal
10 Rue d'Auron ☎ 02 48 24 46 72	237 Rue de Bourgogne ☎ 02 38 77 07 34	C.C les 4 Nations ☎ 03 29 82 95 02
24 Bergerac	58 Nevers	89 Auxerre
22 Rue Mourrier ☎ 05 53 74 05 27	94 Rue Mitterand ☎ 03 86 57 17 31	105 Rue de Paris ☎ 03 86 51 11 93
95 Pont Audemer	59 Valenciennes	95 L'Isle-Adam
10 Rue A.Briand ☎ 02 32 57 02 23	84 Rue rempart ☎ 03 27 28 21 50	6 Bis Rue Gué ☎ 01 34 08 10 67
28 Chartres	95 St Omer	95 Domont
12 Pl. des Epars ☎ 02 37 21 21 08	37 Rue du lycée ☎ 03 21 12 19 78	52 Av J. Jaures ☎ 01 39 35 26 9[illegible]

Stop info

Les cadeaux de Player

Ces Noël ! Player pense [illegible] et vous offre [illegible] de ce numéro [illegible] le Q [illegible] des [illegible] cadeaux de Duke Nukem et un Stick'n Flip Tomb Raider 2, pour un [illegible] vous [illegible]. [illegible] de ce [illegible], sachez que si vous [illegible] [illegible] Sony, [illegible] de [illegible] de Playstation [illegible] demande ne pouvez pas être [illegible] en compte. Ce [illegible] de Stick'n Flip est [illegible] !

Valken 2

Vous [illegible] vous de ce jeu [illegible] en France. Cyberdreams vous [illegible] Valken 2. En [illegible] la suite de [illegible] avec ces [illegible] [illegible] [illegible] !

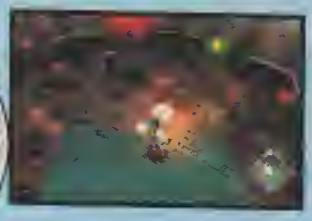
[illegible] qui [illegible] à la fois du Wipeout et du [illegible] en 3D. S'il vous [illegible] comme ce vous le [illegible].

Console : PlayStation
Éditeur : Masaya
Sortie Japon : janvier 98

Mix ONE

One est un mélange intéressant et explosif, entre Pandemonium! et MDK ! Un jeu unique !

L'action de One vous téléporte dans un futur incertain, assez proche de l'univers de *Blade Runner*. Le héros s'appelle John Cain, et il a la frite. Enfin, plutôt la rage (c'est écrit). Sans doute parce qu'à la place du bras gauche, on lui a greffé un rayon laser, un peu comme le célèbre Cobra. Remarquez, cette excroissance lui est d'une très grande utilité, car la police lui en veut à mort (on ne sait pas pourquoi) et il doit défendre chèrement sa peau !



Les points communs avec Pandemonium! sont une vue de côté, avec de nombreux mouvements de caméra, et des scènes de plateforme périlleuses. Mais dans One, on tire beaucoup plus. Ça cartonne même sec, genre MDK sans le mode Sniper ! Techniquement, le jeu arbore des graphismes plutôt clean, même s'ils ne font pas l'unanimité, et une animation très fluide et speed. Reste à voir s'il n'est pas lassant sur le long terme...

Console : PlayStation.
Éditeur : ASC Games
Sortie France : janvier

Konami Punch GASP

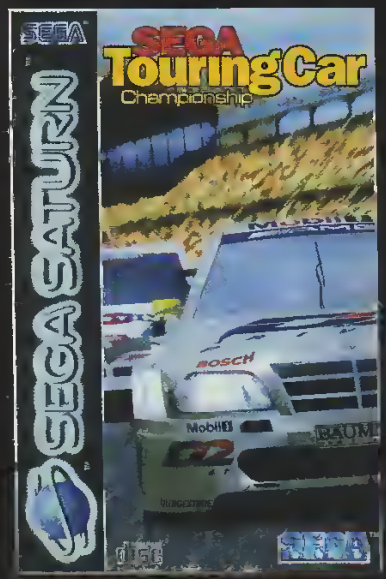
Fort de ses récents succès, Konami se sent pousser des ailes. L'éditeur vient d'attaquer le développement de GASP, un jeu de baston en 3D sur N64. De facture classique, il semble s'inspirer de plusieurs titres mythiques. Les huit persos ressemblent étrangement à ceux de To Shin Den, Virtua Fighter ou encore Street Fighter, et on peut modifier à volonté leur apparence : poids, taille, couleur... C'est inutile, mais ça mange pas de pain. Techniquement, GASP semble aussi réutiliser les vieilles recettes éprouvées du genre : casse-gardes, Combos, projections, la panoplie des actions n'a rien de révolutionnaire. Bref, ça manque d'originalité tout ça.

Console : N64
Éditeur : Konami
Sortie US : mars

GASP propose des coups spéciaux classiques.

SEGA Touring Car Championship

Pour admirer la beauté du paysage il faudra RALENTIR de temps en temps !



SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Sensation de vitesse extrême - Choix parmi 24 bolides dont : Opel Calibra V6, Toyota Supra, Mercedes Classe C, Alfa Romeo 155 V6TI, au même des voitures prototypes SEGA - Cinq circuits dont 2 cachés - Paramétrage des différents bolides pour personnaliser la conduite - Rétroviseur en vue intérieure - Mode 2 joueurs en écran splitté - Bande son dynamique - Bruitages réalistes des régimes moteurs.

BIENTÔT SUR SEGA PC

ASTUCES INFOS & CADEAUX
LA LIGNE SEGA
08 36 68 01 10
LE MINITEL 3615 SEGA

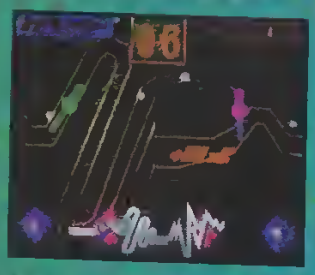
SITE WEB :
http://www.sega-europe.com

SEGA SATURN™
ON N'EST PAS SUR LA MÊME PLANÈTE.

Stop info

Ridicule ! Denryu Ira Ira Boh

[illegible]



[illegible]

Console : N64
Éditeur : Hudson
Sortie Japon : décembre

Crows Battle Action

[illegible]

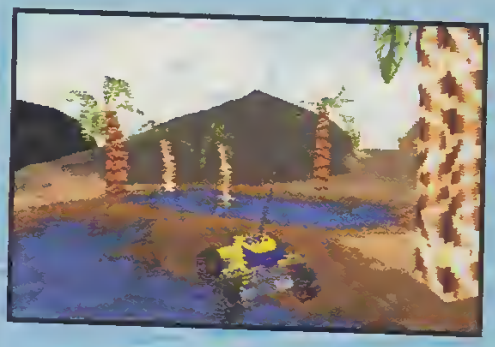
[illegible]

Console : Saturn
Éditeur : Asena
Sortie Japon : décembre

Microcosmos BUGGY

Après les Micro Machines, c'est au tour des voitures radiocommandées de squatter la PlayStation !

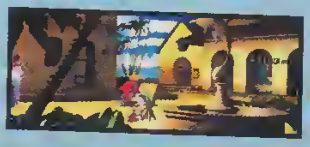
Tout gosse qui se respecte a un jour « piloté » une voiture radiocommandée dans le jardin familial. Instants d'innocence et de joie, où l'on dirigeait les petits bolides miniatures, essayant vainement de faire peur au chat... Eh bien Gremlin a pensé à nous, nostalgiques de ces ébats mécaniques ! Avec Buggy, vous prenez les commandes d'une des 16 microcaisses disponibles, et parcourez au ras du sol les 15 circuits proposés. Jungle, jardin, plage, les tracés sont variés et chaotiques. Votre buggy, aux suspensions élastiques, saute et rebondit sur chaque obstacle... Superbement animé, l'engin procure des sensations de conduite très sympa. Tout se joue dans la finesse des dérapages et dans le dosage de l'accélération. Bref, ce Buggy possède pas mal d'atouts pour concurrencer le célèbre Micro Machines... d'autant plus que l'on peut y jouer à deux.

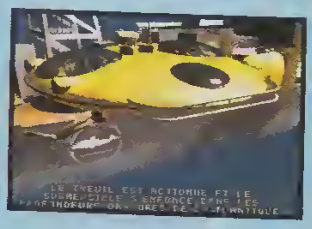


Console : PlayStation/ Saturn
Éditeur : Gremlin
Sortie France : février

ARK OF TIME

Le jeu d'aventure est en plein essor. Ark of Time vient s'ajouter à la longue liste des Baphomet, Discworld et autres Blazing Dragons garnissant la ludothèque PlayStation. Décidément, le thème de l'Atlantide semble fasciner les développeurs. La preuve avec Ark of Time. Dans ce jeu d'aventure classique, vous incarnez un journaliste parti enquêter sur la disparition d'un groupe d'océanographes. Votre enquête va vous conduire en de nombreux lieux mystérieux, comme l'île de Pâques ou Stonehenge, pour finalement développer une théorie sur la disparition du mythique continent. L'interface est d'une simplicité enfantine et les énigmes aisément résolubles. On regrette simplement qu'une énorme fenêtre occupe le tiers inférieur de l'écran. Bref, Ark of Time s'annonce comme un titre passionnant...





Console : PlayStation
Éditeur : Project 2
Sortie France : février

« Motoflingue » GUNBIKE

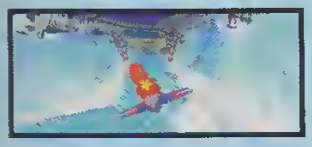
Ce jeu de course, pas comme les autres, vous place aux commandes de motos un peu spéciales. Elles peuvent en effet se transformer en robots et buggys ! Tout cela pour échapper aux pièges et ennemis dispersés le long de la course. Ainsi, si la moto est idéale pour les [illegible] de vitesse, le buggy résiste mieux aux dommages et permet de manœuvrer ou de faire demi-tour. Le robot, lui, s'impose lorsqu'il s'agit de combattre, bondir ou accomplir certaines actions. Avec trois personnages qui possèdent chacun leur machine et leur scénario, Gunbike semble nous réserver bien des surprises...

Console : PlayStation. Éditeur : Sony. Sortie Japon : N.C.

Sortie US
DIDDY KONG RACING

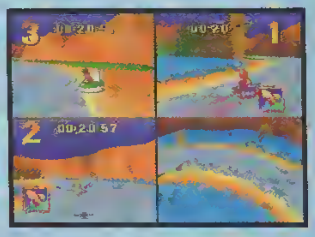
Après Goldeneye, Rare vient de lancer aux États-Unis son nouveau titre N64. Histoire d'un succès annoncé !

Tout le monde le présentait comme le nouveau Mario Kart : eh bien sachez qu'il est encore meilleur ! Diddy Kong Racing réussit le pari incroyable de proposer plus de fun, de chal-



lenge et de variété que MK. Les modes de jeu sont nombreux, les véhicules originaux et très différents (kart, overcraft, avion...), les graphismes somptueux (la 3D offre une myriade de détails), l'animation hyperfluide et surtout, le plaisir est au rendez-vous. Tels sont les atouts de ce Diddy Kong. Nous vous en reparlerons plus en détails dès le mois prochain, pour un test complet. Vous ne rêvez pas : DKR sort bien fin décembre en France ! Vous vous demandiez encore quel jeu acheter avec Goldeneye, vous l'avez trouvé !

Console : N64
Éditeur : Nintendo
Sortie France : fin décembre



4X4 OFF-ROAD RALLY

Tiens, ça faisait longtemps qu'on n'avait pas eu droit à une petite simulation de 4X4. Depuis Hardcore 4X4 (PO 70) et Test Drive Off Road (PO 75), les amateurs de tout-terrain n'avaient plus eu l'occasion de patauger dans la boue. C'est pourquoi l'arrivée de 4X4 Off-Road Rally tombe à pic. Huit courses, reliefs accidentés, possibilité de « kitter » les 4X4, mode Deux Joueurs... tous les ingrédients sont réunis pour le succès. Mais, reste à juger l'essentiel : la jouabilité. Car dans ce genre de titre, elle se doit d'être irréprochable. Rendez-vous le mois prochain pour le test !
Console : PlayStation. Éditeur : ASC. Sortie France : janvier.

Défiez James Bond et gagnez des centaines de cadeaux !

Intégrales vidéo (17 K7), CD-Rom, sweat-shirts et casquettes James Bond

K7 vidéo Goldeneye, Montres de James Bond, CD single du thème « James Bond » remixé par MOBY

Places de cinéma et CD de la B.O. du film « Demain ne meurt jamais »

Pour participer aux concours :
36.15 PLAYER ONE
(jeu James Bond)
08 36 68 14 98

Stop info

Just Do It ! Parappa-like

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

Retrouve la hot-line Player par téléphone

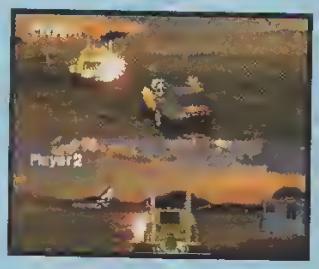
08.36.68.77.33

2,23F/mn

Bulldozer VIGILANTE 8

Dans la famille « Ne faisons pas dans la dentelle », Vigilante 8 semble assez réussi.

Le sud des États-Unis, dans les années 70. Un gang de jeunes rebelles passe son temps à détruire tout ce qu'il croise. Raffineries, centres commerciaux, usines… rien ne lui fait peur. Devant un tel fléau, la population décide de réagir. Naissent alors les Vigilantes, une sorte de milice privée constituée d'honnêtes citoyens, prônant l'autodéfense. Vous incarnez un de ces justiciers de la route. À bord de votre voiture, transformée pour l'occasion en véritable char d'assaut, vous poursuivez les jeunes hors-la-loi, et les pulvérisez sans sommation. Tel est le scénario de Vigilante 8, un pur jeu de destruction dans l'esprit de Twisted Metal. Joliment réalisé, il offre une totale liberté de mouvement, dans un univers tout en 3D, enrichi de moult effets visuels. Un mode Deux joueurs vient agrémenter le tout, pour vous shooter avec un pote, via un écran splitté. Simple, mais efficace…



Console : PlayStation
Éditeur : Activision
Sortie US : mars

Die Hard 3-like AUTO DESTRUCT

Un jeu de caisses dans l'esprit du troisième volet de Die Hard Trilogy. Ça vous tente ? C'est clair : les concepteurs d'Auto Destruct ont joué à Die Hard. Ils se sont dit que le concept était très cool, et qu'en l'améliorant un peu, ils pourraient en tirer un jeu destroy. Le pari semble réussi. Auto Destruct reprend donc le même principe que DH : à l'aide de votre voiture, vous devez arrêter des terroristes qui circulent en ville. Mais en plus de conduire comme un dératé au milieu de la circulation urbaine, vous pouvez également tirer sur vos ennemis (c'est même recommandé !).

Bref, Auto Destruct n'est pas forcément plus fun que Die Hard, mais la réalisation et la jouabilité sont meilleures, et les missions plus variées.

Console : PlayStation.
Éditeur : Electronic Arts
Sortie France : janvier

Baston : GUILTY GEAR

Que dire de ce jeu de baston en 2D, qui offre une dizaine de personnages, au design superbe et aux coups spéciaux terribles ?
Ah si, Guilty Gear est coupé de telle sorte qu'une erreur de jugement permet à l'adversaire de vous éclater la barre de vie en deux coups mais mouvements [illegible]
Espérons que cela restera jouable un minimum…
Console : PlayStation. Éditeur : Arc System. Sortie Japon : fin décembre.

tant qu'à être un salaud
autant être le pire...

PC
CD ROM

Infos au 3615 BMGI* et au 08 36 68 30 69* • http://www.bmginteractive.com

Stop info

Miam ou beurk... Burger Burger

[illegible]

[illegible]

Console : PlayStation
Éditeur : GAPS
Sortie Japon : décembre

Vive l'école ! Gakko Wo Tsukuroh

[illegible]

[illegible]

Console : PlayStation
Éditeur : Victor
Sortie Japon : mi-décembre

Marvelous MARVEL SUPER HEROES

Défenseurs de la justice et super vilains se donnent rendez-vous sur PlayStation, pour régler leurs comptes une bonne fois pour toutes.

Après son adaptation Saturn réussie, malgré un passage en *OTW* Fourre tout (quel étourdi ce Chris, oublier la cartouche mémoire), la célèbre borne d'arcade de Capcom, nous revient sur Play. Quel exploit mes amis ! Faire tenir d'aussi gros sprites à l'écran, alors que la console Sony possède une mémoire vidéo toute rikiki ! En fait, des coupes ont été effectuées sur l'animation et les décors, qui sont, hélas, moins beaux que l'arcade. Mais le fun est bel et bien là, et les super héros aux noms évocateurs (Capitaine Amérique, Glouton, Magnétoscope, Homme-araignée, Homme-fer, etc.) bougent dans tous les sens le temps de se taper joyeusement dessus. Vivement le test complet !

Empoignade fraternelle entre Juggernaut et Wolverine, champion de Scrabble.

Certains superpouvoirs sont graphiquement exubérants.

Captain America dans toute sa splendeur patriotique.

Console : PlayStation
Éditeur : Virgin
Sortie France : janvier

La mafia recrute GTA

Depuis cette cabine téléphonique, votre interlocuteur vous apprendra qu'il a besoin de deux taxis pour faire un casse...

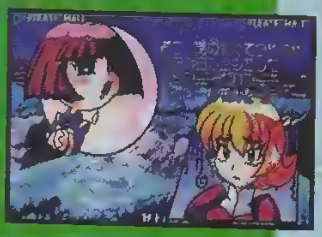
Alors que la plupart des jeux proposent de sauver la veuve et l'orpheline, BMG vous propose d'entrer dans la peau d'un truand lâché dans la jungle urbaine américaine. Immoral, mais jouissif !
À quelques exceptions près, les jeux sont toujours emprunts d'un bon esprit, limite moralistes. Mais là, même Roas Rash fait office de comptine, face à GTA. Le jeu se déroule en vue aérienne, et vous êtes à pied dans la ville. Vous pouvez — et devez — stopper des véhicules pour les « emprunter ». Libre à vous d'agresser de simples passants, de les écraser, ou de provoquer des carambolages. Mais attention, car plus vous commettez de délits, et plus la police sera à vos trousses. Pour éviter de vous faire repérer trop facilement, vous pouvez même changer les plaques et la peinture de votre caisse. Vols, braquages, assassinats, telles sont les missions que vous devrez mener à bien ! GTA est vraiment immoral de bout en bout, et ne fait pas dans la dentelle. Vivement le mois prochain pour en savoir plus sur ce titre hors normes...

Console : PlayStation
Éditeur : BMG
Sortie France : janvier

Parodie : COTTON 2

Sous ce nom étrange se cache un sympathique shoot'em up issu de l'arcade. Exploitant la veine parodique, Cotton vous invite à traverser, perché sur son balai magique, des cas de [illegible] fantastiques. Oui, les deux, [illegible] pour [illegible] qui sont nous changer des [illegible] [illegible] Oui, on peut jouer à deux, comme en arcade. Oui Wonder cause au plaisir, comme d'habitude !

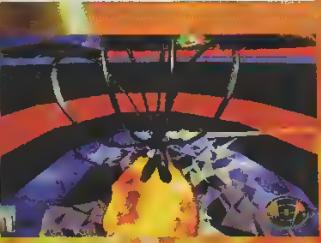
Console : Saturn
Éditeur : Success
Sortie Japon : fin décembre



JE PENSE...

...DONC JE SHOOTE !

(Citation du XXIIeme siècle)



Des caractéristiques exclusives à la PlayStation.
Plus de 60 niveaux situés dans 6 cités géantes.
Un arsenal d'armes impressionnant dont le mode sniper permettant de viser jusqu'à 2 km de distance.
Compatible avec joypad analogique Sony.

94% - MEGAHIT CONSOLES +

DISTRIBUÉ PAR Acclaim

Trucs et Astuces
au 36 15 INTERPLAY*
ou au 08 36 68 10 25*

Inc. © 1997 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Interplay is a registered trademark of Interplay Productions. All rights reserved. Published by Shiny Entertainment, Inc. All rights reserved. Published by Shiny Entertainment, Inc. All rights reserved.

Stop info

RPG Tsukuru 3

Cette série de RPG possède un nombre incroyable de fans au Japon. Il est vrai qu'elle permet de créer son aventure de toutes pièces. Vous dessinez la carte, choisissez les héros parmi une

[illegible] de sprites, [illegible] votre [illegible]. [illegible] RPG [illegible] [illegible] le défi d'un [illegible] l'aventure [illegible] en France ?

Console : PlayStation
Éditeur : Ascii
Sortie Japon : début 98

Ninja Blade ? Tenchu

À première vue, Tenchu pourrait ressembler à un [illegible] [illegible]. Celui-ci [illegible], dans lequel vous incarnez un ninja, [illegible] accomplir des missions [illegible]. Les mouvements [illegible] ont été réalisés en Motion Capture [illegible] en Ninjutsu [illegible] [illegible] (bombe fumigène), etc.

Console : PlayStation
Éditeur : Sony
Sortie Japon : début 98

ZOOM MANGA

Devant la profusion de BD à vous faire découvrir ce mois-ci, Ino squatte exceptionnellement les Stop Infos !

« Chinaman »

Tome 1 : « La montagne d'Or »
de *Le Tendre (scénario)* et *ToDuc (dessins)*

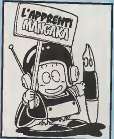
En 1850, aux États-Unis. Chen, un jeune Chinois fraîchement débarqué sur le nouveau continent, est un garde du corps qui accompagne son maître à la découverte du Far West.

Surnommé rapidement Chinaman, Chen va se métamorphoser, au fur et à mesure des mauvais coups, en assassin cynique, désabusé et quasiment inhumain. Créé par des auteurs fanatiques de films de sabres de Hong-kong, *Chinaman* se distingue par le soin remarquable apporté à sa réalisation, et atteint pleinement ses objectifs. Nous ne pouvons que vous le conseiller !
Éditions Humanoïdes Associés
La note d'Ino : 15/20

« L'apprenti mangaka »

d'Akira Toriyama

Nombreux sont nos lecteurs qui ont rêvé (rêvent) de dessiner comme Toriyama, le papa de Son Gokû et de *Dr. Slump*. Pas avare



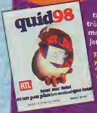
pour un sou, le mangaka (dessinateur de mangas) nous livre ses secrets dans ce petit bouquin où il explique, avec force illustrations délirantes, quelques-uns de ses secrets narratifs et artistiques. Constamment parcouru par le même humour que dans *Dr. Slump*, ce manuel est, en

premier lieu, un véritable régal, qui devrait enchanter tout amateur de mangas et de bonne grosse rigolade. Reste à savoir si cela aidera de jeunes artistes à franchir le pas... Essayez et dites-nous !
Éditions Glénat
La note d'Ino : 16/20

Player One infos

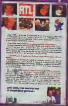
COQUILLE VIDE

Au dos de la couverture du Quid 98, se trouve une image « de [illegible] » représentant le Tamagotchi. Mais à l'intérieur de ce très exhaustif ouvrage, on ne trouve nulle part mention de l'animal virtuel... Dans la section jeux vidéo, on y apprend, en revanche, que Mario se gave de ketchup (!), et que le premier CD-Rom de jeu est apparu en 1933 ! Le Quid 98 est-il trop [illegible] pas assez en avance sur l'actualité ? La question se pose...



Tant qu'ils y étaient, ils auraient dû rectifier la première de couverture !

[illegible]



À la dernière minute, le Quid a [illegible] un Tamagotchi [illegible] sur la quatrième de couverture.

Ils vous ont marqué ...

Adam & Eve | Bonnie & Clyde | Stone & Charden | Marc & Sophie | Jonathan & Jennifer

... ILS VONT VOUS LES FAIRE OUBLIER !

NIKKI

FARGUS

PANDEMONIUM 2™

BMG INTERACTIVE

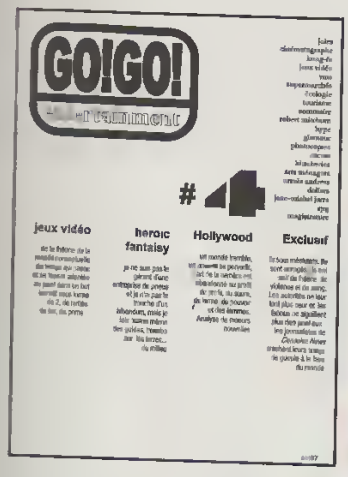
Astuces, Infos, Cadeaux :
2515 BMG1*
26 68 96 99 - http://www.bmginteractive.com

C'EST ARRIVÉ PRÈS DE CHEZ TOI

« I'M SINGING IN THE FANZINES ! » VOTRE PASSION CONTAMINE DE PLUS EN PLUS DE MONDE : DEUX PETITS NOUVEAUX ENTRENT DANS NOS COLONNES. DE PLUS, VOUS VOUS AMÉLIOREZ TELLEMENT QUE JE NE VAIS PLUS AVOIR GRAND-CHOSE À VOUS DIRE ! SI VOUS AVEZ BESOIN DE CONSEILS OU DE CONTACTS N'HÉSITEZ PAS M'ÉCRIRE.

SALUT LIONEL,

Il est toujours triste de se dire que l'on perd un fanzine de qualité dans le « PFF » (paysage du fanzine français), mais je comprends que tu n'aies plus le temps. En tout cas pour ton dernier numéro, tu as fait



d'énormes progrès, notamment au niveau de la maquette. Quant aux dossiers on a toujours autant de plaisir à les lire. Bon courage pour les études et peut-être à bientôt... Si vous souhaitez obtenir ce dernier numéro, et les précédents, vous n'avez qu'à faire parvenir deux timbres à : Lionel Ormières, 40, av. Marcelin Albert, 11590 Salleles d'Aude.

AVIS À TOUS
Gwénaël recherche désespérément un fanzine qui serait susceptible d'être intéressé par ses talents de rédacteur. Pour le contacter, écrivez à : Gwénaël Rocher 18, av. de Beaunal, 33910 St-Denis De Pile.

RÉMY,

Ton numéro de *Sony System* est de mieux en mieux. Mais attention à la maquette, elle est encore un peu brouillonne ; on a l'impression que tu mets tes photos au petit bonheur la chance. Réalise tes titres soit sur ordinateur soit à la main, sépa-

re bien chaque test et regroupe tes articles par rubrique. Quant à cette nouvelle reliure, tu as raison, elle est beaucoup plus sympa et si en plus elle est moins chère... En revanche les « moi je dis » n'apportent pas grand-chose et ne sont pas vraiment indispensables.

Par ailleurs, les barres de puissance servant à classifier des jeux du même genre constituent une bonne idée. Mais il faut que tu expliques dans ton fanzine à quoi elles correspondent, et que tu les différencies mieux avec des couleurs, par exemple (comme ton mag' est en noir et blanc tu peux rajouter du gris).
Pour vous procurer *Sony System*, écrivez à : Rémy Rey, la manufacture d'Orgues, 26240 La Motte de Galaure contre 12 F + frais de port.

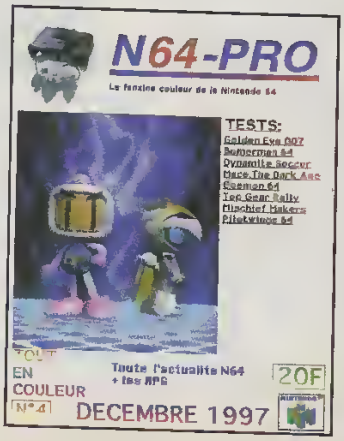
CHER JULIEN,

Ton mag, *Fun Games*, en jette un max, c'est sûr ! Le problème est que tu te laisses emporter par la déferlante de photos. Il y en a trop et pas assez de texte. Il faut trouver un juste milieu.
Pour tous ceux qui veulent faire un fanzine, voici l'exemple de matériel qu'utilise Julien : un scanner, une imprimante couleur, un Pentium muni d'une 3D-FX et, bien sûr, toutes les consoles. Pour faire les photos, il photographie tout simplement son écran. Comme beaucoup d'entre vous Julien s'est aussi arrangé pour avoir accès à Internet. Un bon moyen pour obtenir des infos et des photos récentes. Merci à toi pour tes conseils et surtout continue comme ça !

Pour obtenir *Fun Games*, envoyez 20 F + 15 F de port à : Fun Games, 58, rue de la Défense, 92130 Issy les Moulineaux. Vous recevrez, si vous le précisez, une disquette PC avec plein de surprises !

SALUT DAVID,

Merci pour tes explications, que je m'empresse de livrer à tous les lecteurs. Pour réaliser



N64-Pro, ce magnifique fanzine tout en couleurs, David et ses petits camarades utilisent un Mac (Power PC 7600), une imprimante couleur et beaucoup de temps (40 minutes pour l'impression de chaque numéro). Vous pouvez le commander en envoyant un chèque de 28 F à : David Khoy, 7, rue Nicolas Bourbon 10200, Bar-sur-Aube.

TONY,

Voici comment fonctionne Tony pour fabriquer ses fanzines. Il utilise un Atari, trouve les photos dans la presse spécialisée, écrit ses titres sur l'ordinateur de son père, qui lui fait aussi ses photocopies. En ce qui concerne la vente, il passe de la publicité dans les autres fanzines de ses copains ou dans des boutiques. Pour avoir accès à un maximum de jeux, il a monté une association avec des joueurs pour se partager l'achat des softs.
Outre *Playstotion Book*, son fanzine « périodique », Tony a eu la très bonne idée de sortir un hors-série sur la N64 : *N64 Book*. Bonne chance pour la suite !
Pour obtenir l'une de ses publications, envoyez 15 F à : Tony Fachaux 28, rue Mozart, 62131 Verquin.

BONJOUR AUX NOUVEAUX VENUS DE SERIAL PLAYER,

Avant de répondre à vos questions, une simple remarque : c'est original et bien vu d'avoir choisi un format A3 pour votre fanzine. Concernant le nombre de pages et de numéros à produire, sachez que l'un n'a rien à voir avec l'autre. Pour les

pages, il suffit de savoir ce que vous avez à dire. Quant à la quantité de numéros à imprimer, cela dépend de votre capacité à les vendre.
Pour les textes écrits à la main, c'est vrai que ce n'est pas l'idéal car l'écriture n'est pas toujours très lisible et ça fait brouillon. Mais si vous avez l'occasion de réaliser les titres sur ordinateur pourquoi ne pas faire le reste aussi ?
Pour la pub, essaie de trouver un arrangement avec les magasins. J'attends les autres numéros avec impatience.
Pour recevoir *Seriol Player* envoyez 18 F + 3 F à : Serial Player, 2, rue Les Érables, 62128 Croisilles.

ENCORE DES NOUVEAUX !

Power Ploy est leur nom. La PlayStation est leur sujet de prédilection. Bonne maquette, bons tests, bonnes infos... bref, tous les ingrédients sont réunis pour un résultat plus qu'acceptable. Le seul petit hic concerne les encadrés : leur fond est trop foncé, donc pas lisible. À part cela, continuez sur cette route !

LES GAGNANTS DE CE MOIS-CI SONT :

Florian Perin pour le test de WipEout 2097 sur PlayStation, noté 93 % : « *Attention ! WipEout 2097 va vous pomper l'adrénaline à vous en faire péter une durite. Au volant d'un des cinq vaisseaux, vous dévalerez à donf les huit circuits disponibles. Des sensations de vitesse excellentes avec, pour vous achever, des graphismes nickel chrome. Bref WipEout est au top.* »
Jamal Bouamda pour le test de Final Fantasy VII sur PlayStation, noté 97 % : « *Qui suis-je ? D'une beauté, d'une animation sans faille et d'une qualité graphique telle que l'on en voit tous les dix ans. J'ai réussi à pousser la console dans ses derniers retranchements. Par ma faute, celui qui espérait réussir son année peut d'ores et déjà aller se réinscrire. Je suis Final Fantasy VII.* »
Florian Laut pour le test de Bio Hazard sur PlayStation noté 96 % : « *Un an après sa sortie sur Play, Bio Hazard débarque sur Saturn dans une version qui n'a rien à envier à celle de Sony. Ambiance unique, acteurs kitchs, stéréotypes du film d'horreur. On croirait que Wes Craven s'est mis au jeu vidéo. À posséder absolument !* »

TESTEZ VOS JEUX

Un rêve devient réalité ! Tous les mois, PO vous invite à tester un de vos jeux préférés ou détestés, et à être publié.
Remplissez l'exemple ci-après en précisant : le nom du jeu (a), la machine (b), les notes (c et d), le résumé et avis le plus objectif (e).

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Tél : ..... *Age :* .....

Renvoyez votre test à : Player One, Mahalia la rousse, 19, rue Louis-Pasteur, 92513 Boulogne Cedex.

(a) (b)

(c) PLAYER FUN

En résumé (e) (d)

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

SI VOUS N'AVEZ PAS
PASSEZ AU

ROID AUX YEUX.
ROUGE.

COMMAND & CONQUER™

ALERTE ROUGE

LE PLUS GRAND "KIT" DES JEUX DE STRATÉGIE DÉBARQUE
ENFIN SUR PLAYSTATION. FAITES CHAUFFER LA CONSOLE !

Westwood

Les plus belles interviews de Mañalia

pour me réveiller. J'ai un jeu très classique, Wolfenstein, dans lequel je tue quelques mecs. C'est bête, non ? Je cherche beaucoup ce genre. Ça me détend. Pourtant je ne suis pas très violent. En revanche les jeux de rôles ne m'intéressent absolument pas. De plus j'ai un gros défaut, je ne lis pas les modes d'emplai.

Moustic

« L'information, c'est vous qui la vivez c'est nous qui en vivons. » C'est ainsi que chaque mercredi et vendredi dans Nulle Part Ailleurs (sur Canal+), Jules Édouard Moustic présente son journal humoristique et satirique. Interview d'un drôle de zouave...

Que connaissez-vous aux jeux vidéo ?
Je connais quelques jeux sur PlayStation car j'ai un petit garçon, et je suis bien obligé d'y passer. J'ai un peu joué à Formula One et à un jeu de foot. En général, c'est lui qui achète les jeux, mais il y a quelques mois je me suis vu acheté Die Hard. C'est à peu près le seul auquel je joue, parce que pour les autres je ne comprends pas bien les manipulations de la manette. Sinon j'ai quelques softs sur Mac auxquels je joue

Puisque vous avez un enfant, faites-vous attention à ce qu'il achète ou au temps passé devant une console ?
Je lui fais confiance. De toute façon, il joue dans sa chambre, donc il fait ce qu'il veut. Je ne le vois que pendant les vacances scolaires, or comme ce sont justement les vacances je lui laisse un peu plus de temps. Je suis souvent en relation avec sa mère, et je dois avouer que les jeux nous aident bien. C'est un petit peu la carotte : si tu bosses bien tu pourras jouer. Mais il se contrôle aussi de lui-même. Et comme en ce moment il fait 2 °C dehors, il est mieux à jouer à la maison. En ce qui concerne la violence dans les jeux ça le fait plus marrer qu'autre chose, et ce n'est pas pire que dans certains films. À partir du moment où il dit : « bonjour, merci, au revoir », il a déjà fait une partie de son trajet d'homme. En fait, j'ai l'impression que les jeux vidéo font peur parce que c'est nouveau.

Comment préparez-vous les journaux de CNN International ?
On travaille avec une semaine d'avance. J'écris avec Benoît Delepine (alias Michael Kael). On se réunit le mardi pour se montrer ce que l'on a pondu le lundi en fonction de l'actualité. Si ça nous fait marrer on garde et on rebondit dessus, ou à l'inverse, on jette. Et on rectifie un peu avant la diffusion. On se réunit également avec les autres auteurs : Kafka, un ancien de la BD, Jean-François Alain et Laurence (ex-auteurs des Guignols). Même chose après lecture des différents sketches, on fait le point. Comme on n'a pas trop de moyens, on cultive un côté artisanal. Ainsi pour nous, le monde entier c'est un périmètre de 300 m autour de Canal : on a notre coin Algérie, mais ils nous ont rasé notre Afrique, un petit bout de terrain, donc on va dans la forêt de Meudon...

Quelles émissions vous ont fait réagir dernièrement ?
Il y a une émission sur TF1, *Célébrités*, qui est parfaite pour nous. C'est tout ce qu'on n'aime pas, et en même temps ça nous amène du charbon pour notre chaudière. Ils ont tous des têtes à claques. Les bandes annonces sur Lady Di, notamment, nous ont aussi bien servi. On va évidemment en faire une parodie marrante.

FICHE SIGNALÉTIQUE
NOM : Moustic
PRÉNOM : Jules-Édouard
NÉ LE : 26 octobre 1951
PARCOURS : Photographe de mariage, vendeur de matériel Hi-fi, de disques. Assistant du technicien de Drucker sur RTL. Devient animateur sur Radio Andorre. Contacté par RMC, finit par être réalisateur de Patrick Roy. Rencontre Alain Chabat. Le suit sur Canal+ pour écrire des sketches des Nuls. A participé aux *Nouveaux*. Puis enchaîne sur le *Faux journal*.

UN JEU CRIANT DE VERITE

"Intro superbe, cinématiques divines, jeu tout en français : on frôle la perfection. ..., G-Police est une simul'action exceptionnelle dotée d'une ambiance futuriste étonnante. A voir absolument."

Consoles +; 94% mega hit, (nov.97)

"Impressionnant ! G-Police est un tour de force technique. A la fois varié, prenant et éblouissant par ses effets de lumières, il s'agit du meilleur shoot dont dispose la console."

Playmag; 18/20 (nov.97)

"G-Police a tout pour séduire : l'originalité de l'univers cyber-punk, un vrai scénario, une ambiance graphique explosive et une bonne profondeur de jeu."

Joypad; 88% (nov.97)

"..., ce soft de Psygnosis surprend par la profondeur inhabituelle de son scénario admirablement mis en valeur par de splendides cinématiques et son atmosphère "techno-glauque" inédite.
On y trouve tous les ingrédients des grands films d'anticipation."

Playstation magazine ; 7/10 (nov.97)

"C'est un coup de maître..., ce jeu est le meilleur shoot 3D du moment...dans le domaine action ce jeu est indispensable. ... A acheter sans se poser de question."

Consoles news; 93% (nov.97)

"G-Police est vraiment un jeu exceptionnel."

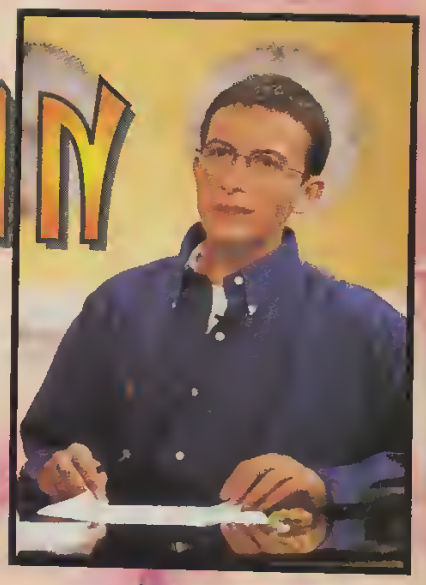
CD Consoles ; ★★★★★, Hit (nov.97)

"Une réalisation toute 'psygnosienne'."

Crazy Games ; 9/10 (nov.97)

les plus belles interviews de Mahalia

Florian Gazan



C'est après le direct de l'émission « C'est l'heure* », où il tient une rubrique Internet, que Florian m'accorde un peu de temps pour parler jeux vidéo.
À peine la première question posée, et je me retrouve face à un passionné intarissable sur le sujet !

Est ce que tu connais l'univers des jeux vidéo ?
Je connais bien parce que je suis touché au dernier degré. Je possède pas mal de consoles et de jeux à la maison. En fait, cela a commencé quand j'étais petit, dans les années 80. J'étais en vacances chez des amis, à Brive, et ils avaient un Pong, noir et blanc. Magnifique ! J'ai alors pris le virus avec les 16 bits et, là, c'est vraiment parti. J'ai eu une Super Nintendo, une Megadrive, j'en ai aussi profité pour m'acheter une petite Game Boy. Ensuite j'ai enchaîné avec les 32 bits : j'ai acheté une PlayStation en

import japonais, 6 mois avant qu'elle ne sorte en France, puis une française, et une Saturn. Dès que la N64 est arrivée, évidemment je l'ai achetée tout de suite.

Quel genre de jeu t'attire le plus ?
Comme je n'ai pas beaucoup de temps, j'achète des jeux avec lesquels on peut jouer vite. En conséquence, j'aime bien les jeux de sport : basket, tennis, foot, foot américain et compagnie. J'appprécie aussi les courses de bagnoles, d'autant plus que maintenant, ils font des trucs incroyables, notamment avec un volant. Et quand ce sont des jeux qui nécessitent du temps, j'y passe la nuit. Mais le lendemain je n'assure pas, donc j'évite.

Quel est le jeu dans lequel tu aimes bien te replonger ?
Pendant très longtemps, ça a été le NHL 97, sur Megadrive d'abord, parce que je n'étais pas trop mauvais. C'est d'ailleurs ce "critère" qui sert d'étalon pour distinguer les préférences. Quand il y a un jeu avec lequel on se débrouille, on l'aime bien. À l'inverse, quand on n'y arrive pas on se dit : "Quelle merde ce jeu !" Aujourd'hui, j'aime beaucoup ISS 64. J'ai un peu de retard, mais je viens d'avoir V-Rally. Je ne vois pas faire le mec qui cite toutes les marques, mais j'ai aussi beaucoup apprécié Sega Rally. Je m'entraînais avec la console, puis j'allais jouer avec les potes en salle d'arcade. J'attends d'avoir des nouveaux jeux sur la N64. De toute façon, à part Pilotwings, je les ai tous.

Quel joueur es-tu ?
Il y a deux façons de jouer : celle avec les copains ; là c'est plus convivial quoique parfois on entend une mouche voler ou, à l'inverse, des insultes. Par contre, quand je suis tout seul je suis hermétique. Il faut qu'il ne se passe rien autour.

Il y a ton nom sur la pochette du single d'Akhenaton (« J'ai pas de face »). Qu'as-tu fait ?
J'ai fait la voix DJ. Je suis très fier d'avoir participé à ce single. On s'est rencontré quand je faisais de la radio, l'année qui a coïncidé avec la sortie du premier album de Chill. On a sympathisé. C'est quelqu'un de bien, et passer une journée avec lui est vraiment très enrichissant. C'est d'ailleurs lui qui a fait la musique de l'émission.

** « C'est l'heure » : émission présentée par J.-L. Delarue du lundi au vendredi à 18h 45, sur France 2.*

FICHE SIGNALÉTIQUE
NOM : GAZAN
PRÉNOM : Florian
NÉ LE : 14 janvier 1968
SITUATION DE FAMILLE : Marié
PARCOURS : A fait des études cinématographiques. Se lance dans la radio et travaille sur plusieurs locales. Alors qu'il est sur M6, il rencontre Delarue et commence à bosser avec lui. A animé *Radio Libre* sur Fun Radio. Aujourd'hui, présente une rubrique Internet dans *C'est l'heure* et *Ça se discute*. Est directeur artistique de Réservoir Prod (la maison de production de Jean-Luc Delarue).

LA TÊTE DANS LES NUAGES

CENTRE DE LOISIRS

EST A VOUS

Pour cette troisième édition, venez passer une soirée exceptionnelle le mardi 16 décembre 1997 au Centre Sega, place d'Italie : de 19 h30 à minuit et pour 50 F seulement, vous pourrez profiter de tous les jeux vidéo du Centre.

Pour participer à cette soirée organisée par la Tête dans les Nuages et l'Association parisienne de jeux vidéo en partenariat avec Player One, venez vous inscrire du lundi 1er au mardi 16 décembre de 18 h à 20 h (sauf week-ends) à l'adresse indiquée ci-dessous : un bon d'entrée vous sera délivré en échange de 50 F. ATTENTION : le nombre d'entrées est limité...*

Pour 20 F supplémentaires, participez au tournoi Virtua Fighter 3 organisé pendant la soirée et gagnez de nombreux lots !

Un exemplaire de Player One sera offert à chaque participant.

Les centres « La Tête dans les Nuages » sont des centres de loisirs interactifs, inédits en France, basés sur les simulateurs vidéo les plus perfectionnés au monde (courses automobiles, motos, ski, pilotage d'avions...). Ces centres, ouverts 7 jours sur 7, ont été conçus pour être de vastes espaces clairs et aérés animés par des équipes dynamiques présentes pour vous renseigner et vous conseiller.

La Tête dans les Nuages : Centre de Loisirs - 24 place d'Italie - Grand Ecran - Centre commercial Italie 2 - 75013 Paris. Métro : Place d'Italie

l'arcade dépasse les bornes

L'actualité de l'arcade n'est pas terrible ce mois-ci. C'est même le calme plat ! Enfin, nous vous avons quand même dégoté quelques sorties françaises (Strikers 1945 II et Final Furlong). À noter aussi qu'une chose très étrange s'est produite : Round Trip RV de SNK, premier jeu Hyper Neo Geo à arriver en France, est resté en salle trois jours, puis a disparu de la circulation... Y a pas à dire, c'est vraiment bizarre l'arcade en France !

On les a essayées pour vous

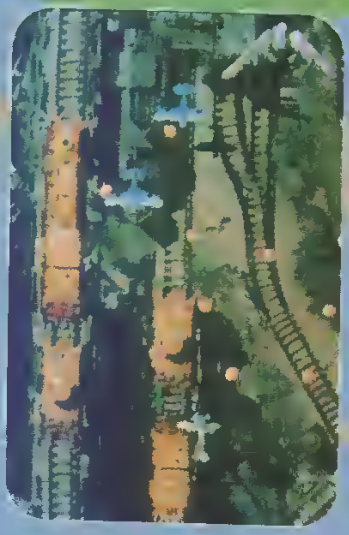
Strikers 1945 II
Psikyo

88%

Il ne se passe pas un mois sans qu'un bon shoot'em up arrive dans nos salles. Cette fois, c'est la suite de l'excellent Strikers 1945 qui nous est proposée. Sorti il y a deux ans, ce shoot vertical de Psikyo (Tengai et Gun Bird) se distinguait à l'époque par un système d'options et de tirs spéciaux novateurs. Ce nouvel opus reprend le même principe en l'améliorant. Il y a toujours cinq vaisseaux à votre disposition, mais certains ont été remplacés (dommage, j'aimais bien le Zero...). Chacun d'eux possède son propre tir de base (laser ou différents types de balles), plus une jauge pour un tir spécial, qui se remplit au fur et à mesure que vous détruisez les escadrilles ennemies. Cette jauge est divisée en quatre zones de puissance. Pour l'utiliser, il vous suffit de laisser votre doigt appuyé sur le bouton de tir, jusqu'à ce qu'un bip retentisse.
En ce qui concerne les ennemis, on reste dans le classique 1945, sauf pour les boss qui se transforment en robots futuristes. Sacrés Japonais, il faut toujours qu'ils mettent des mechas partout !

Enfin, techniquement, la gestion des collisions est excellente, et comme les vaisseaux sont relativement petits, on prend un réel un plaisir à naviguer entre les balles. En revanche, la difficulté augmente à vitesse grand V, surtout en mode Very Hard...

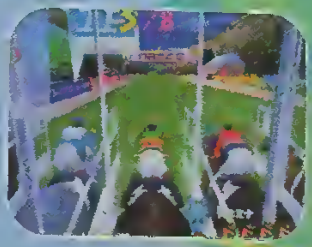
Points forts :
Un système d'armes spéciales bien pensé
Le grand choix des vaisseaux



Final Furlong
Namco

80%

Ô joie ! ô bonheur ! la borne est en bon français : c'est assez rare pour être signalé. Bien, à présent de quoi il retourne ? Je parie que vous l'avez deviné en regardant les photos. Oui, les Japonais sont fous, ils l'ont fait ! Final Furlong est une « simulation » de course de chevaux — ça va nous changer du snowboard... Après avoir glissé une pièce, pris position sur le canasson synthétique, vous choisissez votre circuit parmi trois, puis sélectionnez



es caractéristiques de votre monture : sprinter, meneur, coureur de fond... Enfin, le signal du départ est donné ! Secouant l'animal métallique d'avant en arrière, vous le dirigez vers la victoire, en n'oubliant pas de lui asséner des coups de cravache à l'aide des boutons placés sur la « bride-guidon » quand il se laisse doubler par ses concurrents. C'est amusant, l'ambiance est excellente, et les commentaires (en anglais) vous renseignent sur la progression des autres jockeys. Mais après quelques heurts dans les virages, qui lui ont fait perdre beaucoup de souffle, votre carne ne répond même plus à vos sollicitations (c'est-à-dire la cravache), car il est mort d'épuisement. Et c'est en bon dernier que vous franchissez la ligne d'arrivée, sous les rires ou les applaudissements des badauds rassemblés autour de la borne... C'est vrai qu'on a l'air ridicule à s'agiter sur cet ersatz d'anglo-arabe, mais bon. Vous rigolerez moins quand je serai premier !

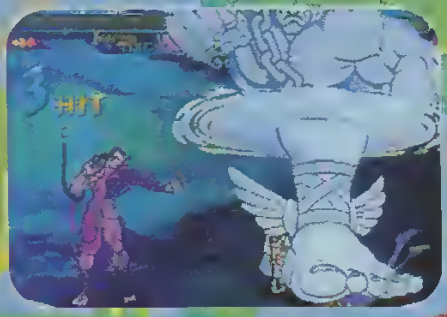
Points forts :
On s'y croirait !
On peut jouer à six en même temps
Un peu d'exercice ne fait pas de mal

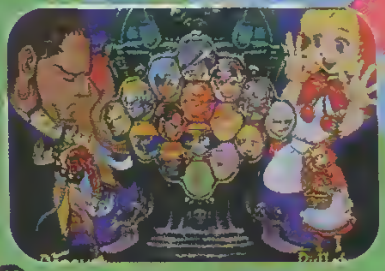
Nouvelles du Japon

Désolé les gars, mais la rareté (en nouveautés) est le maître mot de la rubrique ce mois-ci. Tous les titres vraiment intéressants vous ont déjà été présentés dans les deux derniers numéros ; les autres étant soit des jeux de Mah-Jong, soit des jeux de « drague » avec des minettes en maillot de bain. Et comme on sait que vous n'êtes pas des otakus, on les passe sous silence.

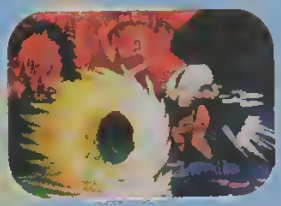
Raiden Fighters 2, sous-titré « Operation Helldive », devrait ravir les fans du premier volet. Les graphismes ont été améliorés, et il est possible de piloter plus de sept avions différents.

Vampire Hunter 2 et Vampire Savior 2 vont sortir simultanément au Japon. Le premier est une édition limitée qui ne restera que très peu de temps en salle. Identique au volet précédent, il reprend juste le système de jeu de Vampire Savior avec les anciens personnages. V-Savior 2, lui, inclura les combattants manquants de Vampire Hunter, à savoir : Phobos (Huitzil),





Donovan et Pyron (ex-dernier boss). Quant à Sasquatch, Garon (Talbain) et Aulbath (Rikuo), ils ont été supprimés pour maintenir le nombre de persos à quinze.



À part ça, le jeu est devenu plus offensif. Les Low-kicks ne pourront plus être parés avec la garde normale ; il faudra désormais se baisser. Les coups apparentés au Dragon Punch ne pourront plus être contrés en l'air, ce qui accroît sensiblement leur puissance.

Winter Heat, enfin, propose deux nouveaux personnages, un britannique et un norvégien, qui vont remplacer le gorille anglais et la sprinteuse jamaïcaine du précédent volet. Rappelons que c'est un jeu « à la Décathlète », qui se passe en hiver. Avec un système de boutons à mitrailler et un mode Deux joueurs, il semble cool !

SOIRÉE ARCADE BIS !

Eh oui ! Déjà la deuxième soirée organisée par la Tête dans les nuages et l'Association parisienne de jeux vidéo, en collaboration avec votre journal préféré. Elle s'est déroulée au centre du boulevard des Italiens (le 23 octobre dernier), où quelques 300 fondus d'arcade s'y s'ont retrouvés pour 6 heures de jeux non-stop. Par ailleurs, le tournoi Scud

Race (40 participants) a permis à Edouard Saunal, grand lecteur de Player One et champion à Daytona USA (voir rubrique Champion) de s'illustrer et de gagner une Nintendo 64. Le succès de cette soirée en laisse présager de nouvelles. Cool, non ?

Rubrique réalisée par un Reyda malade et un Wonder fatigué.

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

TOMB RAIDER II

6 nouveaux niveaux. Les ennemis plus belles, des nouvelles armes et des nouveaux gadgets

NEW

990 Frs

CONSOLE SATURN + 1 PAD

TOUS LES JEUX SATURN SONT DISPONIBLES

OFFRE SPECIALE
LE JEU + 1 CD AUDIO
+ LE ART BOOK

Niveaux immenses et très variés, visitez tout le château de Dracula.

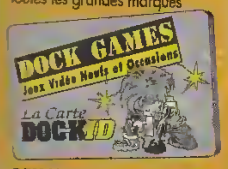
NEW

Une simulation de tennis très convaincante enfin en 3D!

Un jeu de combat à l'arme blanche destiné à effacer tous les autres.

DOCK GAMES S'ENGAGE

- A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.
  Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo
- A VOUS DONNER DES PRIVILEGES AVEC LA CARTE DOC-KID.
- A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.
  Chaque magasin présente plus de 2000 jeux d'occasion
- A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.
  Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques



DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**

NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - SUISSE - DOM TOM

QUIMPER CENTER
Galerie de Kereon
02.98.64.29.15

VALENCIENNES CENTER
1, place Tournai
03.27.47.30.60

COLMAR
11, rue de la Cigogne
(CONSULTER LE MINITEL)

ST DENIS DE LA RÉUNION
317, rue Marechal Leclerc
02.62.41.98.24

BREST ANCIEN STOCK GAMES
12, rue Louis Pasteur
02.98.46.11.46

BORDEAUX CENTER
142, cours V. Hugo
05.56.31.25.29

PAU CENTER
Cc Carrefour Lescar
05.59.72.91.32

CHARLEVILLE-MEZIERES
39-41 passage de la République
03.24.57.43.19

RENNES ANCIEN SEQUENCE NEWS
3, rue du Puits Mauger
02.99.31.11.26

SIGNY
Cc de Signy
022.363.03.09

YVERDON LES BAINS
Galerie des Ramparts 11
021.329.04.14

DUNKERQUE CENTER
22, Bd Ste Barbe
03.28.66.73.73

CHAMBERY
120, rue Croix d'Or
04.79.60.03.81

BOURG-EN-BRESSE
6, rue Charles Robin
04.78.60.33.60

THIONVILLE
21, rue de l'ancien Hôpital
03.82.54.44.11

FRANCE

AGEN	Tél : 05.53 87 92 52
AIX en PROVENCE	Tél : 04.42 93 60 10
AJACCIO	Tél : 04 95 21 19 05
ALBI	Tél : 05.63 49 94 40
AMIENS	Tél : 03.22 92 28 85
ANGERS	Tél : 02 41 87 59 14
ANGOULEME	Tél : 05 45 94.43 15
ANNECY	Tél : 04 50 51 44 98
ANNEMASSE	Tél : 04.50 87 16 75
AUBERVILLIERS	Tél : 01 43 52 70 23
AVIGNON	Tél : 04 90 82 22.61
ARLES	Tél : 04.90 96 84 81
ARRAS	Tél : 03.21 23 45 25
AUXERRE	Tél : 03 86 52.22 21
BAYONNE	Tél : 05.59 59 41.61
BESANÇON	Tél : 03.81 81 87.09
BLOIS	Tél : 02 54 78 97 38
BORDEAUX CENTER	Tél : 05.56 31 25 29
BOULOGNE sur MER	Tél : 03.21.30.20.95
BOURG-EN-BRESSE	Tél : 04 78 60 33 60
BREST	Tél : 02.98 46 11 46
BRIGNOLES	Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE	Tél : 05.55 17.92 30
CHALON S/SAONE	Tél : 03 85 42 98 58
CHAMBERY	Tél : 04 79 60 03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES	Tél : 03.24 57.43 19
CHOLET	Tél : 02 41.46 06 01
CLERMONT-FERRAND	Tél : 04 73 28 93 37
COGNAC	Tél : 05.45 35 07.45
COLMAR	(consulter le Minitel)
CREIL	Tél : 03 44 25 56 64
DIEPPE	Tél : 02 35 84 63.90
DIJON	Tél : 03.80.58 95 94
DRAGUIGNAN	Tél : 04.94.50 89 50
DUNKERQUE CENTER	Tél : 03 28 66 73 73
FECAMP	Tél : 02 35 29 90.00
FONTAINEBLEAU	Tél : 01 60 72 80 56
FREJUS	Tél : 04.94 53 64 18
GRENOBLE	Tél : 04 76 47 14.25
HAGUENAU	Tél : 03 88.73.53 59
LA ROCHELLE	Tél : 05 46 41 29 01
LA VARENNE St HILAIRE	Tél : 01 41 81.03 17
LE HAVRE CENTER	Tél : 02 35 19 36 46
LE PUY en VELAY	Tél : 04.71 09.37 17
LES LILAS	Tél : 01 43 63.05 37
LILLE	Tél : 03 20 51 44.75
LYON CENTRE	Tél : 04 78 60 33 60
MACON	Tél : 03.85 40 91 74
MARSEILLE	Tél : 04 91.78 96 75
MEAUX	Tél : 01 60 25 11.58
MELUN	Tél : 01 64.37.41 98
METZ	Tél : 03 87 36 33 33
MONT de MARSAN	Tél : 05 58 06 39 51
MONTLUÇON	Tél : 04 70 05 94 82
MONTAUBAN	Tél : 05 63.66.57 33
MONTPELLIER	Tél : 04 67 60 42 57
MOULINS	Tél : 04 70 34 09 95
NARBONNE	Tél : 04 68.32.07 60
NÎMES	Tél : 04 66 21 81 33
NIORT	Tél : 05 49 77 05 13
ORLEANS	Tél : 02.38 77 98.30
PAU CENTER	Tél : 05 59.72 91 32
PERIGUEUX	Tél : 05 53.09 84 00
PERPIGNAN	Tél : 04.68 34 05.11
QUIMPER CENTER	Tél : 02 98 64 29.15
REIMS	Tél : 03 26 77 96 76
RENNES	Tél : 02 99 31 11 26
RODEZ	Tél : 05 65 68 94 58
SALON DE PROVENCE	Tél : 04 90 56.61.21
SARREGUEMINES	Tél : 03.87.02 96 00
SETE	Tél : 04 67 74 81 46
ST ETIENNE	Tél : 04 77 41.84 79
STRASBOURG	Tél : 03 88 22.54 81
TARBES	Tél : 05.62 44 92 92
TARNOS	Tél : 05.59.64 18.66
THIONVILLE	Tél : 03 82 54 44 11
THONON les BAINS	Tél : 04 50.71 69 02
TOULON	Tél : 04.94.91 39 69
TOURS	Tél : 02 47 20 42.30
TROYES	Tél : 03 25.73 11.28
VALENCE	Tél : 04 75.56 72 90
VALENCIENNES CENTER	Tél : 03 27 47 30 60

SUISSE

GENEVE 1	Tél : 022 940 03 40
GENEVE 2	Tél : 022 800 30 50
LAUSANNE	Tél : 021 329 04 14
SIGNY	Tél : 022 363 03 09
SION	Tél : 027 323 83 55
YVERDON LES BAINS	Tél : 021 329 04 14

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES
POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond FOLESIAS 022.800.30.90

DOM TOM

FORT de France	Tél : 05 96.63 12 13
POINTE à PITRE	Tél : 05 90 93 20 69
St DENIS de la REUNION	Tél : 02 62.41 98.24

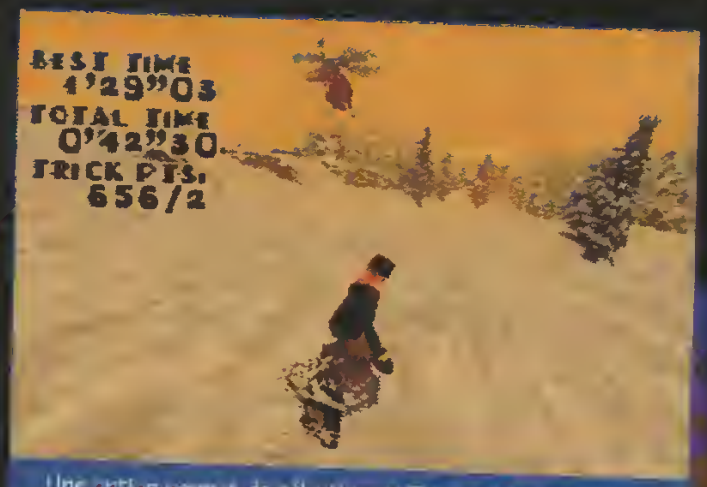
©IFI-NE COMPO 04 72 72 04 11

NEW
Échapper aux pièges sadiques de ce jeu de plateforme en 3D
La jeu de plateforme 3D qui manquait à votre Playstation.
JERSEY DEVIL
NEW
TIME CRISIS
Vous êtes dans la peau d'un agent secret, chargé de démanteler une organisation criminelle.
FOURNI AVEC LE JEU
G-CONS
PlayStation
990Frs
CONSOLE PLAYSTATION + 1 PAD
VALUE PACK
offre limitée
1090Frs
CONSOLE PLAYSTATION
+ 2 PADS + 1 MEMORY CARD
HERC'S ADVENTURES
NEW
Les tribulations de trois héros de la mythologie grecques
FINAL FANTASY VII
NEW
Un des jeu d'aventure le plus attendu de l'année, indispensable !!!
TOCA TOURING CAR championship
NEW
Retrouvez les sensations fortes des courses de Touring Car.
Rock & Roll RACING
La course de voitures la plus «Rock'n Roll» de l'histoire des jeux vidéo
AVEC DOCK GAMES, NOEL
C'EST TOUTE L'ANNEE
SUPER 64 MARIO
TOP
Découvrez la navigation à 360° dans un univers tout en 3D avec le nouveau Mario
TOPGEAR RALLY
NEW
Un réalisme encore jamais atteint une simulation automobile.
DIDDY KONG RACING
NEW
Retrouvez Diddy Kong pour de nouvelles courses encore plus délirantes.
TOP
Mettez vous dans la peau de 007, dans cette adaptation très réussie
LYLAT WARS
Le 1er jeu à avoir des sensations physique grâce à son Kit de Vibration.
MACE
Dans la ligné du Soul Blade, ce jeu atteint réellement des sommets
FIFA 98
HIT
Qualifiez-vous pour la Coupe du Monde 1998.
MARIO KART 64
TOP
Mario et ses bolides tout en 3D, de 1 à 4 joueurs, avec ses 20 circuits.
999Frs
CONSOLE NINTENDO64 + 1 PAD
(Distributeur officiel Nintendo France)
EN CADEAU*
la K7 de démo et le catalogue officiel des jeux NINTENDO 64
*Pour l'achat d'une Nintendo 64
HIT
DUKE NUKEM 3D
Débarquez à Los Angeles post atomique et faites exploser les objets.
NINTENDO64
Si vous avez en projet, l'ouverture d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville, nous avons peut-être une solution pour vous.
DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions
Notre concept de partenariat fonctionne depuis 5 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 90 magasins en France et en Europe dans des centres villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.
Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :
INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - ZI n°3 Espace Victor Hugo - BP 39 - 16340 L'ISLE D'ESPAGNAC
* Selon le stock des magasins, l'état et la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en fonction d'achat uniquement - ** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions à ma chaque magasin DOCK GAMES.
Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certain prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer - DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées

Saturn

Steep Slope Sliders

Somme toute un Snowboarding très moyen, plus proche de Cool Boarders, la Saturn ne dote enfin d'une simulation de surf digne de ce nom. Steep Slope Sliders est à la lisse de l'esprit surréaliste et décalé de Cool Boarders. Il s'agit d'une simulation très réaliste avec un moteur de glisse que de stunts. Toutefois, il faut reconnaître que durant les dix premières minutes, la prise en main s'avère très importante. Mais peut-être est-ce là une trop grande critique de la part de Cool Boarders 2 (vient-il sur vos écrans). À l'instar de ce dernier, le mode Stunts offre de nombreuses possibilités de chopes et de planches. Vous pouvez ainsi enchaîner plus d'une quinzaine, dont certaines peuvent être enchaînées au cours d'un même saut. Les mouvements sont très réalistes et, du sumo à l'heure qu'il plus simples à réaliser que la simulation concurrente. Et contrairement à cette dernière, on peut ici utiliser la majorité des bordures rocheuses et autres tremplins naturels sans être stoppé net dans en descente. Une liberté très appréciable, car elle permet d'effectuer des figures quasiment n'importe où (le score étant toutefois calculé en fonction du vide, du meilleur saut).



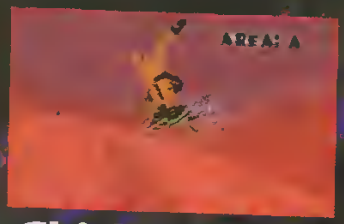
Une option permet de sélectionner l'heure et les conditions météo (variables).

Enfin, les snowboarders étant très bien modélisés, les chopes sont claires au point qu'on différencie un « Tweak » d'un « Method » (leur chope assez proche visuellement). L'aspect course est, de son côté, bien conçu même si l'animation n'est pas aussi rapide que dans Cool Boarders. Toutefois, les coups de

Les chopes

Les snowboarders étant très bien modélisés, les chopes sont nettement reconnaissables.

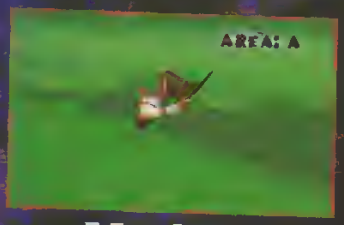
Canned Grab



Chicken Salad

Indy Grab

Indy Nosebone



Method

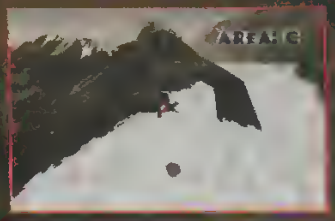
Mute Grab

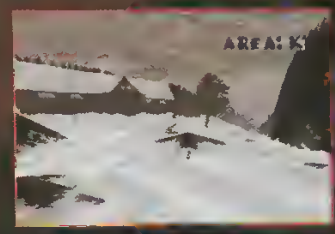
Nose Grab

Stiffie

Le domaine skiable

Le domaine skiable de Steep Slope Sliders est constitué de sept pistes. La plupart d'entre elles sont truffées de raccourcis difficiles à atteindre, mais parsemées également de bosses et de tremplins pour des figures extrêmes. Le Snowpark est une piste spécifiquement conçue pour le surf, puisqu'elle dotée de multiples rampes, obstacles et tremplins. La piste alpine est un slalom géant dépourvu de bosses sur lequel il faut s'arracher pour faire des figures. Enfin le half-pipe est une piste rectiligne aux bordures relevées en « U », dédiée exclusivement aux acrobaties.





Steep Slope Sliders

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
VICTOR INTERACTIVE
textes
ANGLAIS
genre
SIMU. DE SNOWBOARD

Une simulation réaliste.
Le mode Stunt très convaincant.
L'éditeur de clips.

Pas de mode Deux joueurs.
Peut-être un peu trop facile.

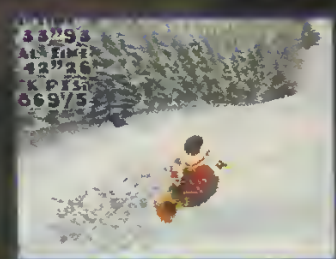
carres qui s'effectuent avec les flippers latéraux m'apparaissent plus logiques.

L'hiver sera surf

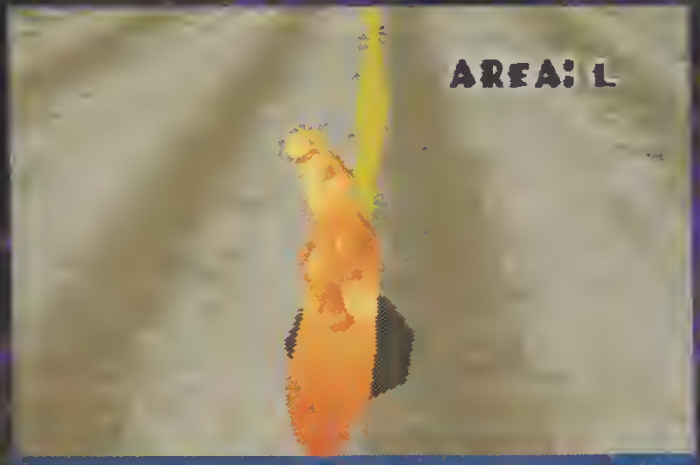
En ce qui concerne le tracé des pistes, il est à déplorer tout de même quelques [illegible] morts à qui ne vont pas dans le sens de la pente. Dans de rares cas, on se retrouve purement et simplement empêtré dans le décor sans pouvoir repartir. L'axiome relatif à la loi de « l'emmerdement maximal » veut que cela se produise uniquement lors des bonnes descentes !

En plus des chronos et des scores, Steep Slope Sliders offre également la possibilité de sauvegarder une demi-douzaine de replays. Le menu d'édition vous permet alors de les configurer en plaçant les caméras à des endroits différents et en ponctuant vos sauts d'effets visuels (angles de vue, zooms, image par image, filtres de couleur...). Bref, une véritable mini-règle vidéo vous permettant de réaliser des clips sympa. C'est bien joli tout ça, mais qu'en est-il pour le public français ? Grande nouvelle, Sega a prévu de commercialiser Steep Slope Sliders le mois prochain. Ça vaut peut-être le coup de patienter quelques semaines...

Wolfen



Les coups de carres s'effectuent à l'aide des flippers latéraux.



L'un des snowboarders est inspiré du Surfer d'Argent, un célèbre Super Héros Marvel.

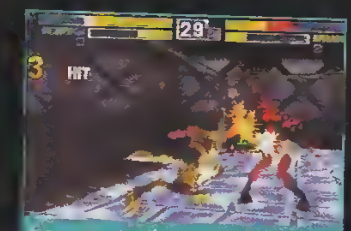
Les snowboarders

Au départ, vous disposez de quatre snowboarders aux performances sensiblement équivalentes. Mais le jeu est doté de quatre surfeurs « cachés » délirants que l'on obtient malheureusement trop facilement. Deux de ces personnages possèdent des choses inédites. Le troisième est un spécialiste de la vitesse et ne sait carrément pas faire de figure. Quant au dernier, très polyvalent, il s'agit d'un personnage ressemblant furieusement au Surfeur d'Argent.

Bloody Roar

PlayStation

Voilà un des rares jeux de baston qui a emballé tout le monde à la rédaction dès les premières minutes. Avec en temps présent, ses pers ultra-modélisés qui courent, bondissent et se mettent à plat ventre avant de se métamorphoser en créatures inhumaines dans des gerbes de lumières et de sang, il est vrai que Bloody Roar a tout pour taper dans l'œil. Les musiques et bruitages étant eux aussi très réussis, vous avez peut-être déjà deviné que techniquement, il s'agit bien de la petite bombe qu'on attendait. Quid de la jouabilité, mes frères ? Eh bien elle est partie : à mi-chemin entre Virtua et Tekken, elle propose trois simples boutons qui, combinés à la croix, permettent de développer plus de centaines coups par perso mutant. En fait, un bouton est dédié aux coups de poings, l'autre aux coups de pieds, enfin le troisième sert à se mettre en mode « rage » et activer un certain niveau. Ne sait-on rien de son comment en forme humaine. En récupérant un « mine » en route, une plus grande vitesse dans les déplacements, les sauts et surtout toutes les folles transformations changent sujet, puissance, les contres à points au vis-à-vis correspondant au niveau de cette jauge. Le « tigre-garou » possède alors des tas de coups supplémentaires accessibles en prenant le trois-mutations. Et les griffes et crocs peuvent se combiner avec les autres coups. La musculature ainsi développée permet, découpés et poursuites à travers le ring viennent alors jalonner la partie. Les duels sont souvent épustouflants de rapidité et de « fourmilème ». Malgré tout, cela reste jouable pour le commun des mortels, qui s'emparera du pad sans appréhension préalable.

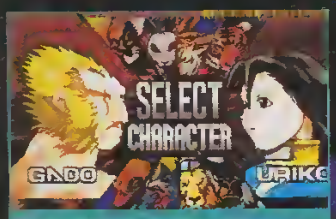


Fox est doté d'une agilité prodigieuse et de coups vicieux, qui servent aussi à mettre une raclée au boss de fin.

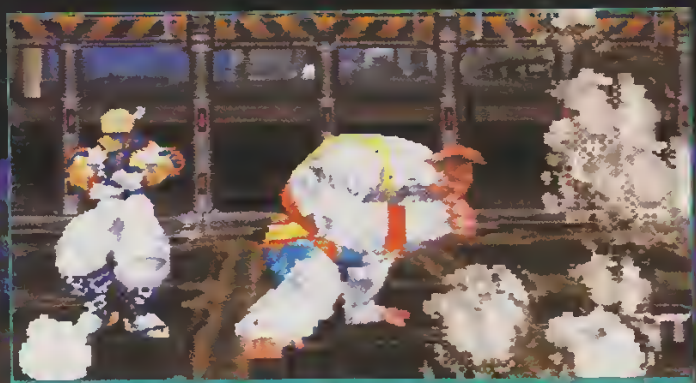
Long, le « tigre-garou », possède la rapidité et les cris rauques caractéristiques du Kung-fu Master. Ses coups secs sont durs à repérer au début du moins.

Fais comme Actarus : « mets ta morfoze ! »

Au début les « armes » disponibles sont les poings et les Santiags — ou les Rangers, on ne fait pas de discrimination. C'est cool mais pas vraiment nouveau. Et hop ! après une petite transformation, on se sent d'un coup plus rapide, plus vif. Comme on court plus vite, on peut se foncer dessus toutes griffes dehors, jouer à « croq'mi croq'moi »... Et les projections aussi deviennent plus sanguinolentes.



Neuf personnages seulement... On aurait aimé des demi-boss à la Tekken. Mais ça suffit déjà pour bien s'amuser



Bakuryu le ninja est un spécimen unique de « taupe-garou ». C'est aussi un maître de la « boule-de-fumée-magique-qui-téléporte-dans-le-dos »

Bloody Roar

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur
XING/RAIZING

textes
ANGLAIS

genre
COMBAT

Graphismes excellents. Ambiance réussie.

Pompé sur Vampire et Fighting Vipers.

Huit persos (plus un boss), c'est un peu léger.

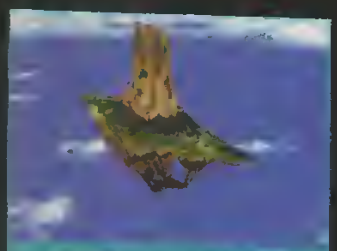
moments avant de vous le procurer car sa sortie française est imminente — au détours de janvier.

Reyda

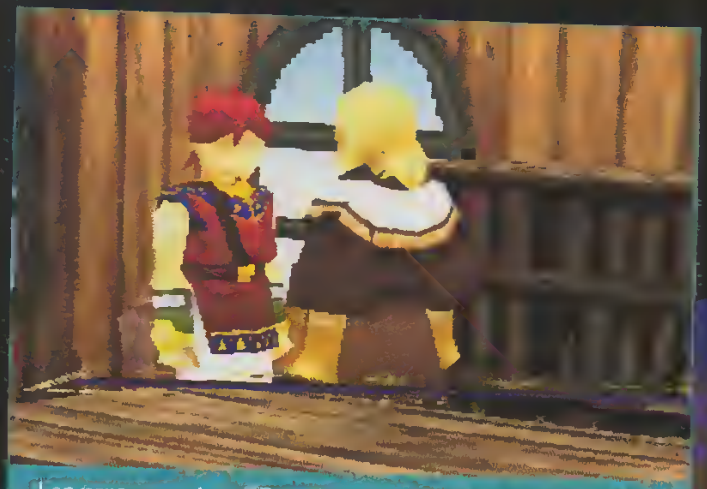
UN TAMAGOTCHI, ÇA VA...

GAME BOY

Il semblerait que la 3D ait désormais annexé le milieu des RPG. Après FF VII et Wild Arms, plus quelques titres sur Saturn, voilà qu'arrive Granstream Saga. Bien qu'intégralement en 3D, ce jeu n'a vraiment aucun point commun avec FF VII, la référence actuelle dans le domaine. Dotés de textures très fines, les personnages sont toutefois dépourvus de visage, rappelant ainsi les faciès vides de King's Field. C'est assez déroutant, mais il faut bien faire avec... L'action se situe sur des îles flottantes qui, peu à peu, perdent de l'altitude et finissent inévitablement par s'abîmer dans l'océan. Leurs


L'action se déroule sur des espèces de continents flottants.

Les dialogues en japonais sont nombreux. Galère !

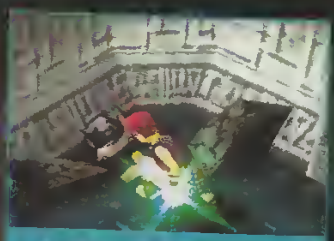

Les persos sont en 3D, mais sans visage, ce qui est quelque peu dérangeant...

The Granstream Saga

PlayStation

Dessin animé

Les principaux événements font l'objet de séquences animées typiquement japonaises. Ça ne vaut pas une bonne séquence cinématique du calibre de FF VII, mais c'est quand même appréciable.

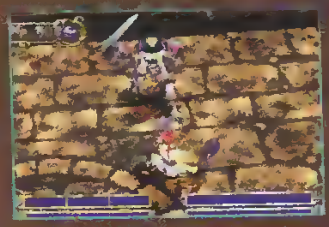
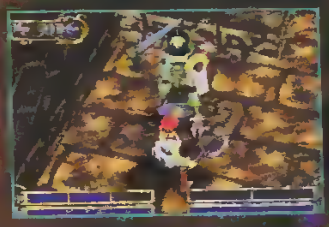

Le sceptre du héros brille en présence d'un objet important.

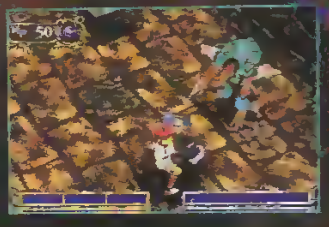
Voler à dos d'oiseau géant n'a pas autant de classe qu'à dos de dragon.

Les héros sont obligés de découper des parcelles du terrain afin de les piéger et de retarder ainsi l'échéance. Pour éviter une telle catastrophe, vous devrez arpenter moult labyrinthes et résoudre des énigmes. Ces deux aspects n'ont à vrai dire rien de très novateur, à tel point que s'il n'y avait pas la 3D, on se croirait dans un bon vieux RPG sur SNES. La seule véritable originalité réside dans le système des combats très arcade — encore que leur fréquence se révèle un peu trop élevée à la longue. Vous disposez d'un bouton de garde et d'une large gamme de coups spéciaux, dont les manips font vraiment penser à un jeu de baston. Mais n'étant pas amateur du genre, je n'ai pas trop accroché à Granstream Saga. Tout de la mordre de

Combats

Proche de l'arcade dans leur déroulement, les combats sont assez fastidieux et répétitifs, car les monstres reviennent à chaque changement d'écran. Notez que votre perso dispose d'attaques spéciales, dont les manips font penser à un jeu de baston.



Un changement de vue met en évidence l'importance de ce cristal.

The Granstream Saga

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur
SONY

textes
JAPONAIS

genre
RPG

Doc succinte en anglais.
La 3D.

La lourdeur des combats.
Les personnages sans visage.

Tekken et autres Street Fighter pourraient y trouver leur compte.

Wolfen

DEUX TAMAGOTCHI, ÇA COMMENCE À LE FAIRE !

BANDAI

GAME BOY

All Japan Pro Wrestling - Featuring Virtua

machine
SATURN
éditeur
SEGA
texte
JAPONAIS

L'arrivée d'un jeu de catch est une bonne nouvelle pour tous les amateurs de ce sport spectaculaire, qui n'ont que rarement l'occasion de tâter du ring. Plus encore que de l'All Japan

Pro Wrestling + du qui uniquement les afficionados du genre, sur Saturn du moins, car les fans que j'ai consulté m'assurent que le meilleur jeu du genre, Tokon Retsuden, tourne sur PlayStation. Il dit en rien est trop de

même un bon soft, un peu lent mais à animation très réussie, qui comporte un mode Entraînement très sympa à la manière de Fighters Megamix. Les coups sont peu variés, les lutteurs sont différents, et on peut créer son propre mouvement dans le mode Featuring Virtua. En plus d'affronter Star Giant-Zaku, vous devrez donc vous mesurer aux deux personnages de

VF 2, Jeffrey et Wolf, bien connus des « Virtualistes ». Sans doute un bon achat si vous n'arrivez pas à mettre la main sur Tokon Retsuden 2.

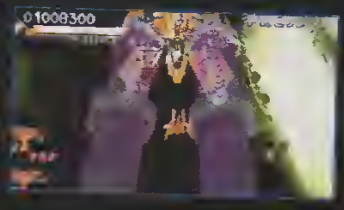
Reyda

Layer Section 2

machine
SATURN
éditeur
MEDIA QUEST/TAITO
texte
ANGLO-JAPONAIS

Layer Section 2 est l'adaptation de Royet-Ohm sur Saturn. Sans surtaxe, c'était une gageure de sortir le shoot de Taito sur cette console, mais la 32 bits de Sega s'en sort avec les hon-

neurs. L'animation est rapide et les graphismes sont très semblables à ceux de la borne. De plus, il y a désormais des scènes cinématiques et un niveau sup-



plémentaire. En fait, il aurait pu être sans un défaut gênant : Layer Section 2 manque de clarté, il arrive souvent que les tirs ennemis soient vus au dernier moment. L'immersion, elle, le rend vraiment plus que correct.

Wonder

Puzzle Bobble 3DX

machine
PLAYSTATION
éditeur
ACCLAIM
texte
JAPONAIS

Le Puzzle Bobble 3DX est l'adaptation PlayStation de Puzzle-A-Mania 3, sorti sur Saturn en septembre dernier (n°70). Le principe reste le

même, puisqu'il s'agit de faire disparaître les bulles de différentes couleurs. Comme dans la version Saturn, les persos disposent désormais d'attaques spéciales, et il est possible de supprimer une bulle indésirable en la faisant rebondir sur le plafond. Bref, cette version n'apporte pas grand chose de nouveau, et n'est donc pas

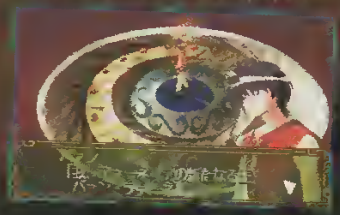
indispensable si vous possédez déjà un volet. En plus, soyez sûr que la version française devrait sortir sous peu.

Cyon

Visions of Escaflowne

machine
PLAYSTATION
éditeur
BANDAI
texte
JAPONAIS

Bientôt, les « machines à baffes » ne vont encore frapper. Passons encore que ce jeu, inspiré des fans de la série TV Escaflowne, soit le seul à nous proposer



aucune option. Mais les séquences d'action sont ridicules : entrecoupées de l'IA d'une qualité médiocre. La partie aventure est encore pire, avec des pseudo-dédales inutiles qui servent de transition entre des événements et pratiques.

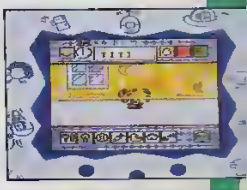
Bref, on croyait s'amuser dans l'univers d'un animé, et on s'ennuie après trois labyrinthes nuls, à écouter des dialogues interminables. Ce jeu n'est un mirage !

Reyda

TAMAGOTCHI

TOUTE UNE BANDE, ÇA PREND VRAIMENT LA TÊTE !

SAURAS-TU LES MATER ?



Sur Game Boy, tu peux élever trois Tamagotchi en même temps. Un vrai délire !

Les Tamagotchi ont besoin de beaucoup d'attention. Il faut les nourrir, les soigner, jouer avec eux... Avec ce nouveau jeu, tu disposes de 5 repas au choix pour les nourrir et de 3 activités ludiques pour les distraire! Tu peux les faire participer à des concours de beauté, de force ou d'intelligence... mais tu peux aussi arrêter le jeu quand tu veux, sauvegarder... et reprendre un peu plus tard.

Il faut savoir reprendre son souffle !

BAN DAI

GAME BOY

Nintendo ® Game Boy™ Super Game Boy™ are trademarks of Nintendo Co Ltd
© Bandai 1996 1997

MAXXI

NOVEMBRE ÉTAIT LE MOIS DES PROMO
A PARTIR DE 500 FRS D'ACHAT MAXXI-GAMES

80 BIS RUE DU GENERAL DE GAULLE
77000 MELUN
TEL : 01 64 52 85 85
NEW !

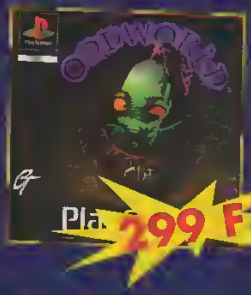
16 RUE PAUL BERT
94130 NOGENT S/ MARNE
TEL : 01 43 94 23 74
(BUS : 120 ET 114)

34 RUE DE MALTE
75011 PARIS
TEL : 01 48 05 88 05
(IMPORTKAMEO)

19 AV FONTAINEBLEAU
94270 KREMLIN BICETRE
TEL : 01 49 58 89 89
OUVERT TOUS LES JOURS

6 RUE D'ARRAS
75005 PARIS
TEL : 01 44 07 03 77
(IMPRIMERIE LEMOINE)

TOUTE L'ÉQUIPE DE MAXXI-GAMES ET VOUS ACCUEILLE TOUS LES



JEUX PSX NEUFS

Alundra	329 F
Overboard	329 F
MDK	329 F
Duke Nukem 3D	329 F
Alone Rouge	329 F
Fifa 98	329 F
Face Running Car	329 F
Critical Depth	329 F
Nexus	329 F
Pandemonium 2	329 F
Time Commander	329 F
Monopoly	329 F
Mega Racer	329 F
Dynasty Warriors	329 F
Fighting	329 F
Turbo Racing	329 F
Colony Wars	299 F
Tennis Arena	329 F
Nitro 2 GT	329 F
Nascar 98	329 F

Fighting Force	329 F
Castlevania	329 F
Izna Legend	329 F
Time Crisis + Gun	329 F
Rapid Racer	329 F
NHL 98	329 F
Madden 98	329 F
Mega Mash	329 F
Nightmare Creatures	329 F
Final Fantasy VII	349 F
Croc	329 F
G-Police	329 F
Ace Combat 2	329 F
NHL Breakaway 98	329 F
Formula One 97	329 F
V-Rally	299 F
Lost Eden	329 F
Resident Evil Cut (U.S.)	299 F
Marvel (U.S.)	349 F

JEUX OKAZ PSX

Lover Blood	269 F
Tomb Raider	219 F
Exhumed	219 F
Soviet Strike	219 F
Dark Forces	219 F
Total Drivin' 2	219 F
Need for Speed 2	219 F
Soul Blade	269 F
Cool Boarders	219 F
Formula Challenge	219 F
NBA 97	219 F
Instruction Carry 2	169 F
X2	169 F
Legacy of Kain	199 F
In the Zone 2	219 F
Tunnel B1	119 F
FIFA 97	159 F
Dishonored Trilogy	219 F
Adidas 97	219 F
Tekken 2	219 F

ISS Pro	269 F
MK trilogy	219 F
DarkStalkers	169 F
Burning Road	169 F
Instructor	219 F
Single Point Million	169 F
Formula One	169 F
Total NBA 97	219 F
Suikoden	219 F
Fi Evil	219 F
Street Racer	169 F
Star Gladiator	169 F
Chevalier du Fauchemal	199 F
Tekken	199 F
NBA Extreme	199 F
Super Sonic Racer	119 F
Impact Racing	119 F
Adidas Power Soccer	199 F
Fade to black	119 F
Need for Speed	169 F
Tekken	119 F
Alone in the Dark	119 F
Primal Rage	169 F
Toshinden 2	199 F
Time Commando	199 F
Vanishing Hunter	299 F
V-Rally	299 F
Fantastic Four	299 F
Jonah Lomu	299 F
Panzer General II	299 F
Area 51	299 F
Wing Commander 4	299 F
Les Aventuriers perdus	219 F
Twisted Metal II	219 F
Warhammer	219 F
Wipe Out 2097	199 F
Worms	219 F
Sim City 2000	219 F
Spectator	219 F

Vous êtes franchisé, indépendant ou même particulier, rejoignez l'équipe la plus performante du marché !!!

Nous vous garantissons :

- Les meilleurs tarifs de France sur les jeux 32 Bit Euro
- Les meilleurs délais de livraison
- Une formation théorique et pratique
- Un suivi régulier
- Un important budget publicitaire
- Un stock d'occasion adapté à vos besoins

Contactez Mr Frontela au : 01 48 05 88 68

*Offre valable sous réserve du réseau GSM d'une durée minimale de 12 mois valable chez Planète Télécom dans la limite des stocks disponibles.

GAMES

TIONS, DÉCEMBRE CELUI DES CADEAUX VOUS OFFRE UN TÉLÉPHONE PORTABLE GSM*

113 AV. GALLIENI
93170 BAGNOLET
TEL : 01 48 97 11 97
FERMÉ LE MARDI

COURS MARIE
50100 CHERBOURG
TEL : 02 33 01 76 2[illegible]

181 RUE DE CRIMEE
75019 PARIS
TEL : 01 40 34 86 86
FERMÉ LE LUNDI (M° CRIMÉE)

25 AV. DU GENERAL BILLOTTE
94000 CRETEIL
TEL : 01 49 80 04 28
(MAGASIN PREFECTURE BUS [illegible])

120 BIS RUE DU VIEUX PONT DE SEVRES
92100 BOULOGNE BILLANCOURT
TEL : 01 41 41 00 36
(M° MARCEL SAMBAT)

VOUS SOUHAITE UN JOYEUX NOËL !!!

DIMANCHES DU MOIS DE DÉCEMBRE

299 F

449 F

449 F

399 F

449 F

JEUX SATURN OKAZ

Alien Trilogy	219 F
Street Fighter	219 F
Golden Axe	169 F
Guardian Heroes	199 F
Wipe Out	199 F
Panzer Dragoon	299 F
Sky Target	219 F
Hexen	219 F
Fifa 97	219 F
NBA 97	219 F
Dark Savior	299 F
Story Thor 2	219 F
Virtua Cop 2	299 F
Command and Conquer	219 F
Daytona	99 F
Bladeforce USA 2	169 F
Doom	219 F
Doom 2	219 F
Fighting Vipers	199 F
Nba Jam Extreme	199 F

Need for Speed	219 F
Sega Rally	199 F
WW Soccer 97	219 F
[illegible]	169 F
Alone in the Dark	119 F
Mortal Kombat 3	199 F
Myst	199 F
Olimpic Soccer	169 F
Pacman	169 F
Street Fighter 2	219 F
Tomb Raider	219 F
V Fighter 2	219 F
Manx TT	299 F
Fighter Megamix	299 F
Die Hard Arcade	299 F
Die Hard Trilogy	299 F

JEUX SATURN NEUFS

Courrier Crisis	329F
Jurassic Park 2	329F
Jersey Devil	329F
NBA 98	329F
Enemy Zero	329F
Sonic R	299F
Sega Touring Car	299F
DukeNukem 3D	329F
Last Bronx	329F
Wordwilde soccer 98	329F
Formula Kart	329F
Resident Evil	329F
Warcraft 2	329F

JEUX N64 EURO NEUFS

Chameleon Twist	449F
Top Gear Rally	449F
Lamborghini	449F
San Francisco rush	399F

JEUX N64 EURO NEUFS

Duke Nukem 3D	449F
N64	349F
Mario Kart	359F
Mario 64	359F
Killer Instinct	449F
Star Wars	449F
Pilot Wings	359F
ISS 64	429F
Wave Race	359F
Doom 64	449F
M.T.G.	449F
Wayne Gretzy	449F
NBA Hangtime	429F
F1 Pole Position	399F
Lost Corps	359F
M.K. Trilogy	449F
Turok	429F
Vibrant + Controller	449F
Manette	159F
Memory card	139F
Vibrant + Memory Card	189F
Memory card access Line	139F
Lylat Wars + vibrant	59F
Extreme G	249F
Goldeneyes	449F

JEUX N64 EURO OKAZ

NFS	449F
Mario Kart	319F
Mario 64	319F
Killer Instinct	349F
Star Wars	359F
Pilot Wings	319F
ISS 64	399F
Wave Race	319F
Doom 64	359F
M.T.G.	399F
Wayne Gretzy	369F
NBA Hangtime	369F
F1 Pole Position	369F
Lost Corps	319F
M.K. Trilogy	369F
Turok	319F

A RETOURNER : 34 rue de Malte 75011 Paris

PRODUITS	QUANTITÉ	CONSOLE	PRIX

Nom,Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ⊔⊔⊔⊔ Ville : .....

Telephone : ⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔

Avant tout envoi téléphoner pour connaître la disponibilité et les dernières nouveautés

Frais de Port :	35F
TOTAL :	

REGLEMENT :
❒ Chèque bancaire Postal
❒ Mandat

TOMB RAIDER II

LARA CROFT TOUT JEU TOUT FEMME

L'arrivée de Tomb Raider II constitue l'un des événements de cette fin d'année. C'est une bonne occasion pour faire le point sur le phénomène Lara Croft et, bien entendu, pour découvrir ce second épisode très attendu.

Lorsque Tomb Raider, premier du nom est arrivé à la rédaction, il reçut un accueil pour le moins mitigé. Certains (une minorité) l'ont détesté, n'hésitant pas à le qualifier d'inputable. Les autres, plus mesurés, ont pris le temps de dompter l'interface pour apprécier à sa juste valeur ce jeu de plate-forme 3D, mâtiné d'aventure. Au final, le lancement officiel de Tomb Raider s'est traduit par un véritable succès ludique, qui a déclenché un phénomène de mode. Ce succès s'explique de plusieurs façons. Tomb Raider a été le premier jeu à mettre en scène une héroïne véritablement sexy. Comme l'ont dit les développeurs à l'époque, quitte à jouer avec un personnage de longues heures durant, autant que celui-ci flatte l'œil. Objectif atteint ! Aucun doute, c'était bien une idée de génie. L'action avait pour cadre des sites archéologiques de civilisations disparues comme l'Égypte,

TOMB RAIDER II

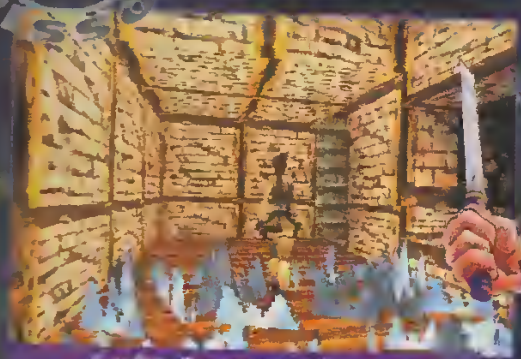
le Mexique (des aztèques), l'Empire gallo-romain et même l'Atlantide. Ces thèmes fascinants ont vraiment inspiré les graphistes qui ont réalisé un travail somptueux. Ainsi on s'est retrouvé avec des modélisations 3D de sphinx, de pyramides, de temples. Le tout agrémenté de textures d'une richesse exceptionnelle. Enfin les aspects plateforme (le cœur du jeu), et recherche ont été suffisamment complexes pour constituer un challenge à la hauteur des joueurs les plus chevronnés ; les éléments secondaires du jeu, comme la musique, l'ambiance... étant de bonne facture.

Bref tous les ingrédients étaient donc réunis pour faire de Tomb Raider une véritable bombe. Mais tout cela est du passé, intéressons-nous pour l'heure au très attendu second volet.

QUOI D'NEUF DOCTEUR ?

Un an après son tour du monde des civilisations disparues, Lara Croft a des fourmis dans les jambes. Lassée par la routine de la vie de château, l'appel des grands espaces et de l'aventure se faisant chaque

Dossier réalisé par Wolfen.



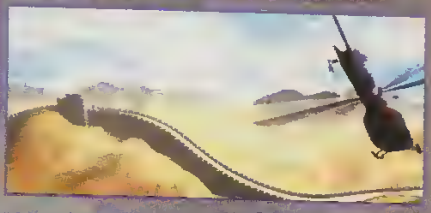
Il suffit d'avancer pas à pas pour traverser ce genre de piège et rester sain et sauf.

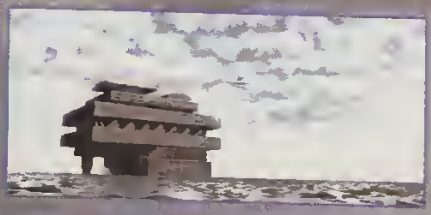
À l'occasion de certains événements (fin de niveaux, pièges...), la caméra adopte des angles de vue valorisant le décor.

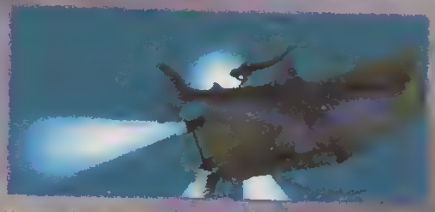
pour plus insistant, elle a fini par craquer. Cette fois, Lara vient d'être enlevée à une vieille accolite internationale, dirigée par un magnat nommé au nom de Marco Bartoli. Core Design a vraiment bien fait les choses pour un scénario à la 4 Ville de nos jours des temps modernes (une excellente série de 10 épisodes Fancy), sur lequel plane l'ombre de la vieille mafia. Avant de partir à l'aventure, je ne saurais que trop vous suggérer de visiter la crypte de Lara afin de vous réhabituer avec l'interface, toujours sujette à une petite controverse intérieure à notre rédac'. Le parcours d'entraînement vous permettra également de découvrir les nouvelles aptitudes de notre héroïne qui, si elles ne sont pas révolutionnaires, apportent une nouvelle dimension à cette petite femme. Dès l'entrée de jeu, on constate que le nombre de polygones employés dans le jeu a sensiblement augmenté. Les angles entre ces polygones étant donc moins marqués, Lara perd l'aspect cubique que l'on devinait lors de certains angles de vue. Notre aventurière de chez est maintenant coiffée d'une longue natte dont l'animation est à tomber par terre. Il suffit que Lara penche légèrement la tête pour que sa tresse bouge en même temps. C'est un détail sur lequel je pourrais m'étendre, mais le mieux est que vous jugiez par vous-même. Parlons des nouveautés...

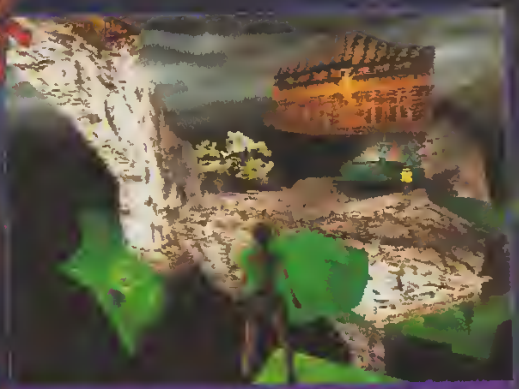
Voilà un piège qui pourrait être qualifié de ridicule s'il n'y avait pas, heureusement, ce changement de caméra.

DE NOUVELLES



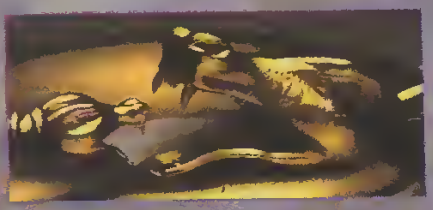


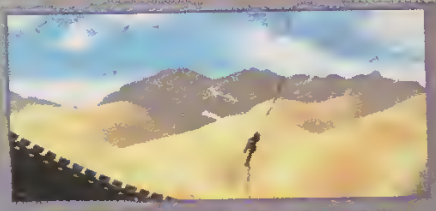


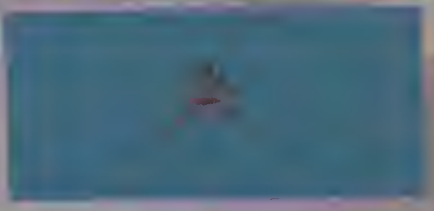


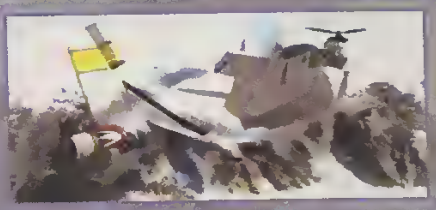
Le niveau baptisé « Les îles du Ciel » est complètement sympa.

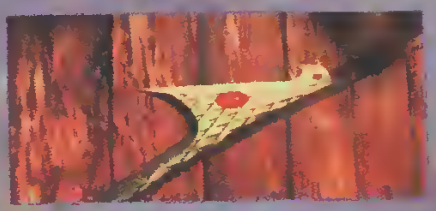
DESTINATIONS

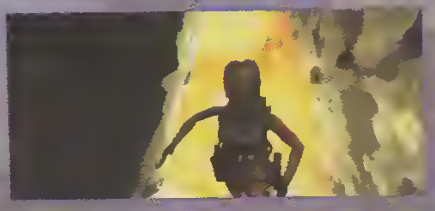






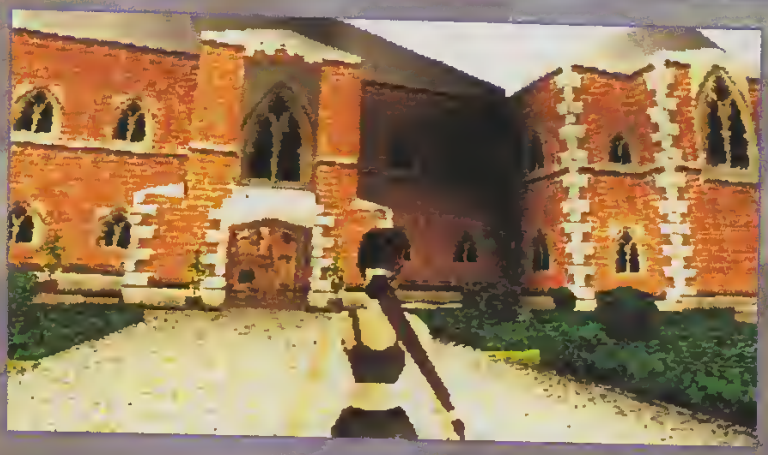


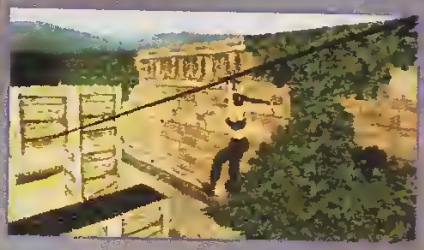


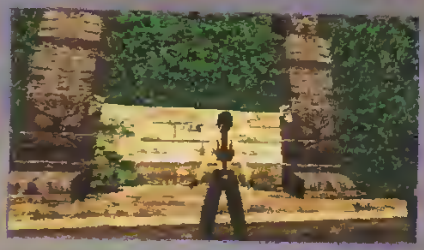


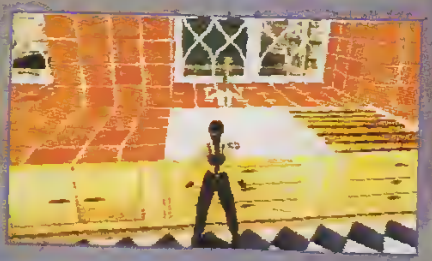
LA DEMEURE DE LARA

Avant de vous lancer dans l'aventure, essayez-vous au parcours du combattant que s'est aménagée Lara dans sa luxueuse propriété. Si vous avez joué au volet précédent, ce sera l'occasion de vous refamiliariser avec la panoplie de mouvements ; dans le cas contraire, de la découvrir grâce aux commentaires de Lara. Ce parcours est chronométré et passe en revue tous les mouvements de Lara (les nouveaux y compris). Lorsque vous parviendrez à descendre sous les deux minutes, vous serez apte à attaquer la quête de la dague de Xian. Notez que ce chrono référence est subjectif et que rien ne vous empêche d'entamer une partie. Cela dit, je vous aurais prévenu...
Au therme de votre séance d'entraînement, Lara vous suggérera de découvrir le reste de son domaine.







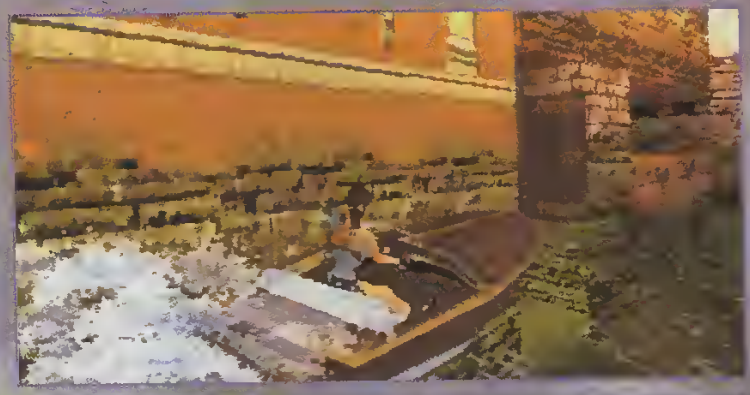


NOUVELLES ARMES

Lara a mis cette année à profit pour apprendre à manipuler de nouvelles armes. À son arsenal de base (fusil à pompe, Uzis, pistolets normaux et automatiques) viennent maintenant s'ajouter le harpon, le M16 et le lance-grenades ! Le harpon, vous vous en doutez, permet de combattre sous l'eau. Le M16 lui vous invite à tirer en rafale en balayant un large périmètre. Quant au lance-grenades, il envoit des projectiles explosifs disloquant vos victimes dans une superbe gerbe d'entrailles. Notez qu'à la place d'une arme, Lara peut utiliser des torches éclairantes lui permettant de se déplacer ou de repérer des mécanismes dans des lieux obscurs.

LES VÉHICULES

Durant son périple, Lara aura l'occasion de s'essayer au pilotage de différents engins motorisés. Cela se produira lors de son étape vénitienne où des hors-bords seront mis à sa disposition. Plus tard, lors d'une excursion au Tibet, Lara testera le scooter des neiges. Des deux engins, celui-ci procure les meilleures sensations. La tenue de route du scooter est assez réaliste et la conduite carrément fun. Toutefois, les parcours agrémentés de sauts de folie au millimètre près s'avèrent parfois décourageants de par l'extrême précision qu'ils recquièrent. Il existe également un modèle de scooter équipé de mitrailleuses, que l'ennemi possède. Il peut être récupéré une fois son pilote abattu.



LARA SE REFAIT UNE BEAUTÉ

Entre ses deux aventures, Lara a fait appel à un chirurgien plasticien pour se refaire la poitrine. Avouez que le résultat est saisissant et qu'elle est beaucoup plus à son avantage aujourd'hui. Le second changement marquant est relatif à sa coiffure. En un an, ses cheveux ont bien poussé et, désormais, Lara est coiffée d'une longue tresse. Simple détail certes, mais cette tresse animée est impressionnante de réalisme, et dynamise les mouvements de l'héroïne.

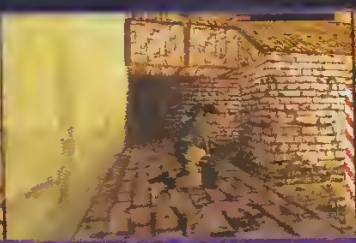
Grâce aux torches, Lara déplace des sources de lumière. La gestion de l'éclairage dans cet univers 3D est extraordinaire.

Lara peut désormais utiliser des torches et se déplacer avec. Ça paraît idiot, mais cela a obligé les développeurs à travailler sur la gestion des sources lumineuses en mouvement — alors qu'elles étaient fixes dans le premier volet. Là encore, le résultat est plus que convaincant.

DE NOUVELLES DESTINATIONS

La quête de la dague de Xian commence par l'hélitreuillage de Lara sur la Grande Muraille de Chine. Après quelques mètres parcourus, non sans difficulté, je me suis demandé dans quel je m'aventurais en pensant à ce qu'il en serait dix niveaux plus loin... si encore j'étais capable d'y arriver. En fait, bien que très linéaire, ce premier niveau passe en revue la plupart des pièges qui jalonnent l'ensemble du jeu. Heureusement, on peut désormais sauvegarder sa progression à n'importe quel moment. Ce n'est pas de trop, mais très vite on réalise que ce « n'importe quel moment » signifie tout le temps (après chaque saut, chaque ennemi vaincu...). Cet avantage se révèle rapidement être l'un des gros défauts du jeu, surtout lors de passages délicats où l'on passe autant de temps à essayer des idées qu'à charger la sauvegarde précédente. Enfin, je ne sais pas si c'est une impression, ou simplement le fait que je maîtrisais mieux le jeu, mais les niveaux suivants m'ont paru sensiblement plus simple, bien que plus longs.

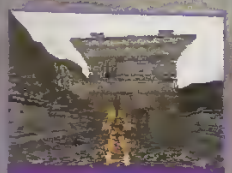
L'épisode suivant a pour cadre les canaux et l'opéra de Venise (librement adaptés). C'est notamment l'occasion pour Lara de découvrir le pilotage d'un hors-bord, et de dévoiler ses talents de



Lorsque Lara décide de jouer les artificiers, on ne peut pas dire qu'elle fasse dans la dentelle !

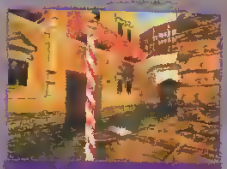
LES NIVEAUX

Chapitre I CHINE



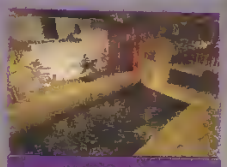
La Grande Muraille de Chine

Chapitre II ITALIE



Venise

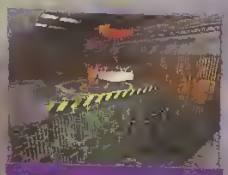
La cache de Bartoli



L'opéra

Chapitre III EN HAUTE MER

La plate-forme pétrolière

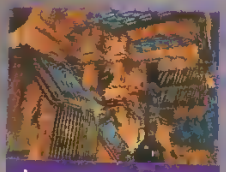


L'aire de plongeon

Chapitre IV AVENTURE SOUS-MARINE

Par quarante brasses de fond

L'épave du Doria Maria



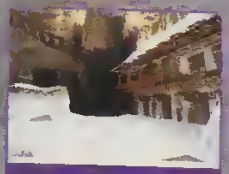
Les quartiers de l'équipage

Le pont

Chapitre V LE TIBET

Les collines tibétaines

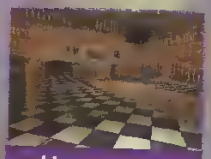
Le monastère de Barkhang



Les catacombes du Talion

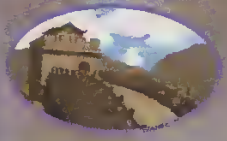
Le palais des glaces

Epilogue



Home sweet home

Chapitre VI CHINE 2



Le temple de Xian

Les îles du Ciel

L'antre du Dragon

LE BESTIAIRE

La composition du bestiaire illustre l'une des évolutions les plus marquantes de ce second volet. En effet, auparavant, les ennemis rencontrés étaient pour la plupart de malheureux animaux sauvages qui se trouvaient au mauvais endroit, au mauvais moment — les êtres humains étant, quant à eux, assez rares.

Cette fois, on se retrouve avec un rapport humains/animaux inversé. Premier constat, les humains font preuve d'une certaine intelligence, ce qui confère aux combats un surcroît d'intérêt. En de nombreuses occasions, vous serez confronté à des snipers bien embusqués. Lorsque c'est possible, allumez-les à distance. Quant aux animaux, on note la présence d'un couple de tyrannosaures, de murènes, d'aigles, de requins, de félins et de quelques autres de moindre importance.

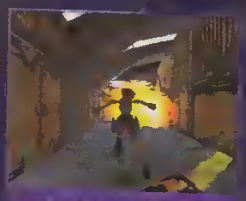
L'ensemble-tenue

Avant de partir pour de nouvelles aventures, on peut découvrir Lara chez elle, à la cool. Pour cette prise de contact sportive, Lara arbore un ample pantalon et un court tee-shirt. Au début de sa quête, on la retrouve portant la même tenue d'aventurière que dans le premier épisode. Après avoir visité la Grande Muraille de Chine et Venise, notre héroïne va vivre un épisode aquatique (voire franchement sous-marin) assez long. À cette occasion, elle optera alors pour une tenue de plongée plus adaptée aux circonstances. Plus tard, après un crash dans les montagnes tibétaines, on la retrouvera parée d'un blouson de cuir fourré. Malgré les températures extrêmes, elle mettra un point d'honneur à conserver son short jusqu'au bout. Enfin, l'épilogue se déroulant chez Lara (et faisant l'objet d'un niveau à part entière), on la découvrira vêtue d'un simple peignoir...

L'animation de la tresse de Lara est saisissante de réalisme.

nageuse. C'est ici qu'elle rencontrera pour la première fois les fidèles de la secte bien décidés à l'empêcher de contrecarrer les plans de Bartoli. Au cours de ces premiers combats contre des humains, on constate que ces ennemis manquent de bien intelligents. Il convient alors de trouver la faille dans leurs déplacements qui les permettent ainsi de les [illegible] à distance. Cette technique est très utile contre les snipers. Mais cela n'étant pas toujours possible, n'hésitez pas à [illegible] vos pistolets munis de munitions pour des armes à munitions limitées (utile de terminer la partie avec 2 Sig [illegible] Uzis).

Après l'Italie, Lara se retrouve sur une plate-forme pétrolière qui lis-

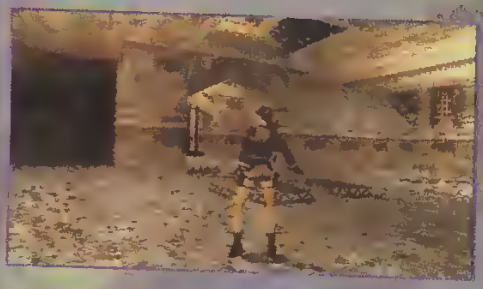


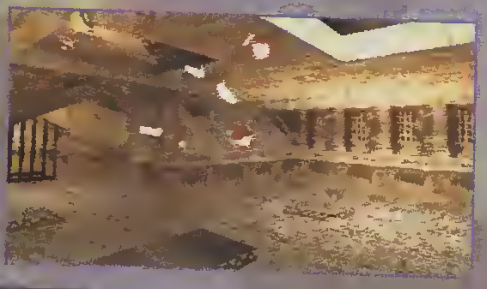
Certains de vos ennemis sont armés de lance-roquettes.

simule la base de recherches de la secte. Une scène gâchée car après avoir été capturée par la secte, vous vous retrouvez sans arme. Heureusement, vous conservez quand même vos munitions. Il s'agit de ne pas récupérer une arme avant d'envisager une évasion. Il convient alors que vous plongiez Lara par [illegible] de la [illegible]. Ne pouvant remonter à la surface, il convient de

LE CHEAT DE LA MORT (QUI TUE)

Vous êtes coincé ? Vous êtes allé partout et il n'y a plus moyen d'avancer ? Pas de problème : suicidez-vous ! Pour ce faire, effectuez la manip' suivante : maintenez R1 enfoncé, puis faites un pas en avant suivi d'un pas en arrière. Relâchez R1 et tournez trois fois de suite sur vous-même, puis exécutez un saut en avant (ou en arrière). Quel soulagement de voir cette bonne à rien de Lara exploser en de multiples morceaux.





C'est incroyable le monde qu'il y a dans une épave par ce bonne mètres de fond !

La conduite des motomagus est fun. Ça secoue pas mal.

L'aspect plate-forme est plus complexe que dans le Tomb 1.

trouver rapidement une pioche. Mais dans une épave, Lara est maintenant en combinaison de plongée, et doit ses premiers pas dans le monument. Le harpon. Les événements la conduisent ensuite vers les hauts sommets tibétains. Là, elle va nous montrer ses talents de pilote de scooter des neiges. Cette phase du jeu à la fois fun et complexe est une vraie bénédiction après l'en-

Si vous laissez ces moines tibétains en paix, ils vous rendront la pareille. Et ils défendront leur monastère contre les hommes de Fortuna. Restez caché et ramassez les morceaux après.

fer sous main. Lara découvrira également la religion bouddhiste au cours de la visite d'un monastère. À ce moment, vous pourrez décider de vous montrer pacifiste avec les moines, ou bien vous en faire des ennemis mortels en les massacrant. Puis, malheureusement, le prisonnier du premier solution pour le suivi. Lara prendra une nouvelle fois la direction de la Grande Muraille de Chine pour vivre le final explosif de cette aventure. Enfin, un, il qu'il ayant pour cadre la demeure de Lara vient conclure cette aventure. Au total, le jeu est constitué de douze niveaux rythmés par des musiques peut-être un peu trop rares mais qui contribuent à créer cette ambiance particulière qui fait le charme de Tomb Raider. Les principaux événements sont illustrés par des séquences cinématiques superbes (mélange de synthèse, mode polygonale) qui, c'est le cas de le dire, forment un film de plus de sept minutes !

Le jeu est difficile, c'est un fait, mais il n'est pas inhumain. Tout le monde peut raisonnablement envisager de le commencer et de le finir en conservant sa santé mentale. Il faudra bien entendu faire preuve de persévérance, mais c'est ce qui fait la durée de vie d'un jeu. On s'y attendait un peu cette fois, on en est sûr, Tomb Raider II est bel et bien le meilleur aventure !

EN RÉSUMÉ

Tomb Raider II est dans la lignée de l'épisode précédent. Amélioré techniquement et visuellement, ce jeu de plate-forme, mâtinée d'une bonne dose d'aventure, offre un challenge intéressant à relever.

ET DIEU CRÉA LA FEMME...

95%

PlayStation

TOMB RAIDER II

développeur	CORE DESIGN
éditeur	EIDOS
textes	FRANÇAIS
genre	PLATE-FORME 3D
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	DÉMORALISANTE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

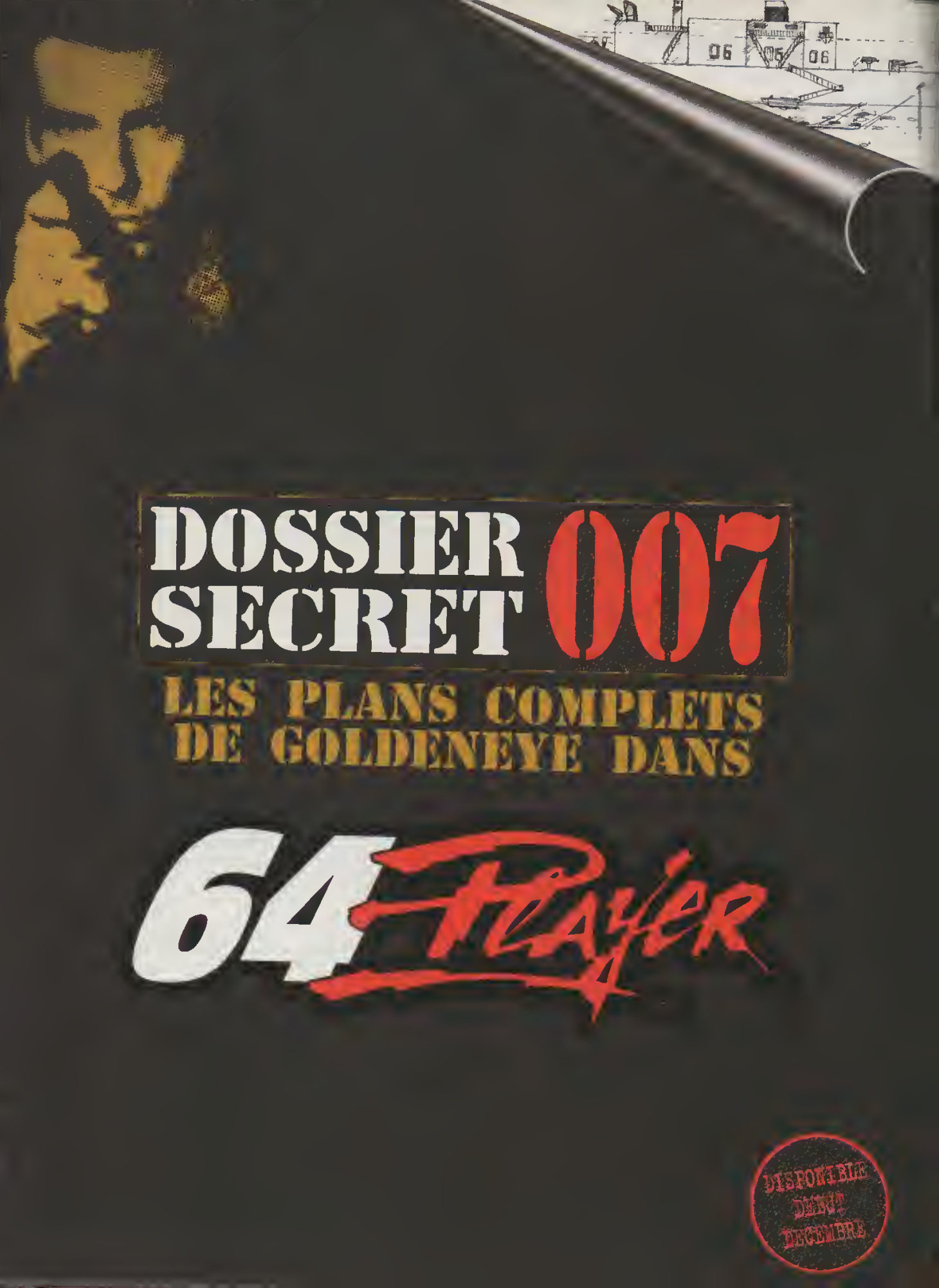
95%

GRAPHISME 94%
Les textures sont plus riches et beaucoup plus variées. Excellente gestion de l'éclairage.

ANIMATION 97%
Les mouvements (enrichis) sont très bien animés. Les transitions sont irréprochables.

SON 92%
Les musiques, sobres et rares, créent une ambiance particulière.

JOUABILITÉ 89%
Identique au premier volet, l'interface ne convaincra pas ceux qui s'y sont déjà heurtés.


06
05
06
DOSSIER SECRET 007
LES PLANS COMPLETS DE GOLDENEYE DANS
64 Player
DISPONIBLE DEBUT DECEMBRE

TESTS

Encore plus d'images, des séquences détaillées et commentées. Des points particuliers mis en valeur, des niveaux de lecture différents et deux codes couleur (l'un pour la marque, l'autre pour les notes). Tout ça pour vous permettre d'apprécier encore plus les tests de Player One.

TOUS LES JEUX TESTÉS

Nintendo 64

Goldeneye 007 70
Top Gear Rally 96
Bomberman 64 102
Mace The Dark Age 114
Hexen 132
Wargods 132
F1 Pole Position 64 132
San Francisco Rush 135

Saturn

Sonic R 100
Formula Karts 110
Enemy Zero 122
Worldwide Soccer 98 130
Nascar 98 134
Croc 135

PlayStation

Crash Bandicoot 2 74
Pandemonium 2 78
Alerte Rouge 84
Colony Wars 92
Time Crisis 98
Test Drive 4 106
Critical Depth 1[illegible]8
Formula Karts 1[illegible]
Les boucliers de Quetzacoatl 112
FIFA 98 1[illegible]6
Adidas Power Soccer 2 120
Air Race 124
Devil's Deception 126
Toca Touring Car [illegible]
Judge Dredd 130
MK Mythologies 130
Rampage 13[illegible]
Maximum Force 131
Frogger 133
Lethal Enforcers I & II 134
Courier Crisis [illegible]
Z 1[illegible]
NBA Live 98 [illegible]
Resident Evil D.C. [illegible]

Game Boy

Brain Drain 136

LES TESTS DÉCODÉS

Séquences
Elles vous permettent de découvrir des personnages, des boss, des armes... Cet espace peut être occupé par un plan

Données techniques

Note
50-59 % = sans intérêt
60-69 % = jeu moyen
70-79 % = jeu correct
80-89 % = bon jeu
90-98 % = jeu excellent
99-100 % = jeu mythique !

Barème de prix des jeux
A ....moins de 149 F
B ....de 150 à 249 F
C ....de 250 à 349 F
D ....de 350 à 449 F
E ...de 450 F à 549 F
F ....plus de 550 F

Type de console

Nom du jeu testé
Il est dans la couleur de la note obtenue

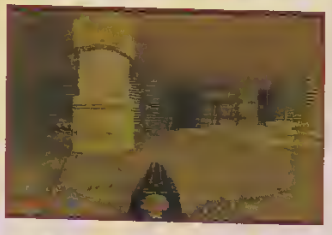
Introduction
Un bref aperçu du jeu pour vous mettre en appétit. Le bandeau est dans la couleur de la marque

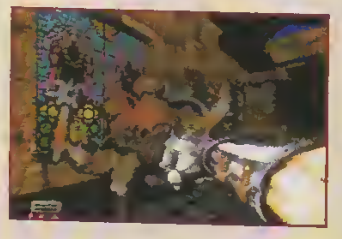
Notation détaillée
Le jeu en quatre points de vue commentés et notés

Résumé
Pour vous faire une idée du jeu en un coup d'œil. C'est le premier niveau de lecture avec l'intro et les notes

GOLDENEYE 007

Attention les yeux ! Goldeneye est bien capable de voler la vedette à Mario et à l'univers mignon de Nintendo. À la rédaction en tout cas, ce jeu a déclenché une telle folie qu'il faut le débrancher si on veut pouvoir travailler !





Il y a des jeux qui accrochent tout le monde : Goldeneye en fait partie ! C'est bien simple, il n'y a pas une seule personne à la rédaction qui ne se soit pas arrêtée devant. Des maquettistes aux secrétaires de rédaction sans oublier, bien sûr, les testeurs, chacun a voulu jouer et, pour quelques secondes, incarner le célébrissime agent secret anglais. Pour ce jeu, sais pas si vous avez vu le film mais une chose est sûre et certaine : il y a bien plus d'action dans le jeu que dans le long métrage. Et toutes les scènes qui ont pu vous faire mourir de rire (par leur incohérence) vous tiendront, ici, en haleine. C'est d'ailleurs un des points forts du soft : arriver à nous mettre dans la peau de Bond à un point tel que l'on ne se sent plus dans un jeu vidéo. Je crois que depuis Doom (en réseau),

LE KIT VIBRATION

Goldeneye est compatible avec le kit vibration. Une idée très bien exploitée dans ce soft : lorsque l'on est atteint par un tir ennemi ou que l'on appuie sur la gâchette, le paddle vibre. Imaginez les secousses que l'on ressent en mitraillant avec un M16 ! Un accessoire qui, pour une fois, apporte un réel plus.

Rare a frappé très très fort. Rien n'a été laissé au hasard. Le souci du détail est présent partout, de la présentation au menu des options, en passant par les cheat modes.

MIEUX QUE LE FILM !

Goldeneye est, vous vous en doutez, l'adaptation du dernier James Bond, incarné par Pierce Brosnan. Je ne

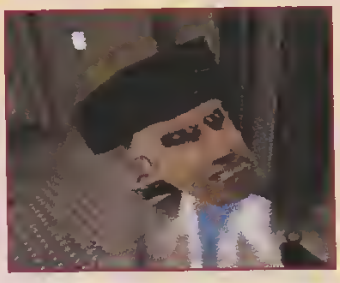
Aux commandes d'un char dans les rues de St-Petersbourg. Évitez d'écraser les civils... si vous le pouvez !

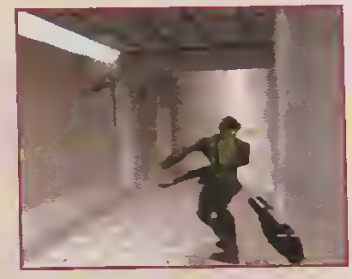
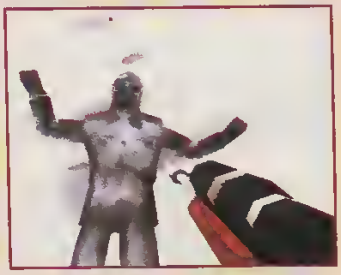
MON TOP 5 DES DOOM-LIKE !

1/ Goldeneye, pour ses missions et ses détails qui me rendent fou. 2/ Turok est grand, beau et sanglant. 3/ Doom 64 est flippant à souhait et n'est composé que de niveaux inédits. 4 et 5/ Duke Nukem 64 et Hexen ne m'accrochent pas ; je trouve qu'ils ont mal vieilli et je leur préfère, de loin, l'action pure de Doom. Par ailleurs, je n'adhèrent pas à leurs graphismes un peu « pâtés ».

Les avis déchaînés de la rédac'

MILOUSE : « Possédant un PC et donc de nombreux Doom-like, je m'étais avec délice plongé dans l'univers de Turok. Aujourd'hui, celui de Goldeneye m'attire tout autant — sachant que ces deux jeux sont assez différents de ceux que l'on trouve sur PC (plus d'ambiance et moins de bourrinage). Bref, j'ai hâte de trouver le temps pour m'y plonger. »
ELWOOD : « Goldeneye offre à la N64 son titre le plus violent et le plus réaliste à ce jour. Il prouve qu'elle est capable d'accueillir des titres moins pastel et gentillets — certains diront mièvres — qu'un Mario. Lorsque l'on tire sur un ennemi, la sensation de le "tuer" est saisissante. Bref, on frôle le réalisme pur... La claque ! »
CHON : « Je constate avec bonheur qu'il n'y a pas que les débutants en Doom-like qui plébiscitent Goldeneye (n'est-ce pas Bubu ?). Plus beau, plus réaliste, plus convivial... ni Duke ni un autre ne peuvent lutter face à Bond. C'est clairement le meilleur jeu de l'année. Que l'on aime le genre ou non, l'achat d'une N64 s'impose en cas d'hésitation. Un must incontournable ! »



« PARPAING MEN »

Voici quelques gros plans et autres photos pour vous montrer les personnages. Ils ont tous des tronches pas possibles ! Une fois n'est pas coutume, les ennemis sont humains et bien humains. Cela aurait été dommage qu'il en soit autrement, James Bond se battant rarement contre des extraterrestres. Mais notons que c'est tout de même la première fois depuis Wolfenstein 3D que l'on abat des hommes (des femmes et des innocents !). Nintendo semble définitivement guéri du syndrome « politiquement correct ». Un jeu donc à ne pas mettre entre toutes les mains. On remarquera qu'il est d'ailleurs déconseillé aux moins de treize ans aux États Unis. On signalera également que Nintendo censure plus facilement les prostitués de Duke Nukem 64, que le sadisme violent de Goldeneye. Eh oui, le sexe est toujours plus tabou que la violence...

Certaines armes permettent de jouer les snipers. Excellent, tout simplement excellent !

Ça ne m'était pas arrivé. Cette sensation est accrue par le réalisme des graphismes, la qualité des animations et enfin par l'incroyable « intelligence » dont font preuve les ennemis. Tirez à côté d'un soldat, il se retournera ou roulera pour se cacher derrière une caisse, s'il y en a une. Faites du bruit avec une mitrailleuse, et quelques soldats quitteront leur ronde ou leur poste de garde pour accourir. De même, si vous êtes silencieux, évitez de trop vous montrer, le résultat pourrait être désastreux. Toujours par souci de réalisme, les ennemis réagissent à vos tirs. Ainsi, si vous en touchez un au bras, il se tiendra le bras blessé pendant quelques secondes avant de vous attaquer à nouveau. Il en va de même pour toutes les parties du corps. Enfin pas tout à fait, puisqu'un tir en pleine tête est fatal. Ce détail rend les combats vicieux et d'un sadisme rare dans un jeu vidéo. Pas d'effusion de sang, mais des vêtement maculés de rouge sombre, et des ennemis qui se tordent de douleur... Bien plus redoutable et efficace qu'un Mortal Kombat !

Lorsqu'une grenade explose, un écran de fumée gêne la visibilité. Hélas, ça ne perturbe pas les ennemis.

DOOM ? I LIKE IT !

Ce Doom-like propose vingt niveaux dont deux « cachés ». Pour les obtenir, il faut finir le jeu dans les niveaux de difficulté les plus élevés. Quelques semaines de jeu acharnés seront sans doute nécessaires avant de les découvrir. On voyage des plaines de Sibérie à la jungle cubaine en passant par les rues de St-Petersbourg. Une variété de graphismes et de situations appréciable et peu commune pour un jeu de ce type.

Dans chaque stage, il faut remplir des objectifs précis : désamorcer des bombes, couper les liens de communication, voler des données informatiques, sauver des otages... bref, faire un vrai boulot d'agent secret. Goldeneye est un Doom-like où bourriner est efficace uniquement dans le premier niveau de difficulté... En passant au niveau moyen, il n'est plus question d'avancer et de tirer partout, sans réfléchir, pour finir les missions. Vous ne trouverez pas dans ce jeu d'options à ramasser pour remonter votre potentiel de vie ou pour devenir plus fort. Seuls quelques gilets pare-balles vous offriront une protection conséquente.

Les amateurs de Doom-like ne pourront pas être déçus tant l'action est soutenue. Goldeneye est même le seul à avoir converti Chon et Didou, depuis longtemps réfractaires à ce genre. Et s'il diffère beaucoup de jeux du même type, par son action plus subtile qu'un Doom (au grand regret de Bubu...), il y gagne en réalisme et en intérêt.

Goldeneye n'est pas seulement bon en solo, il l'est aussi à plusieurs, et

Quand je vous disais que ce jeu était vicieux, vous me croyez maintenant ?

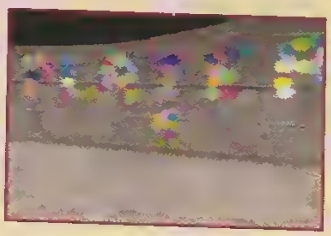
Dans cette salle, il vous est possible de sauter dans le trou. Pourquoi ne pas l'avoir prévu dans tous les niveaux ?

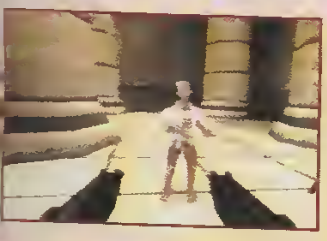
Les avis déchaînés, suite

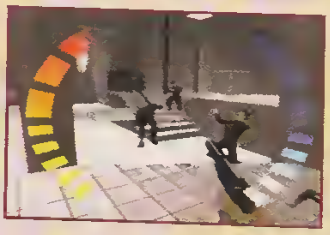
BUBU : « Stef, si tu voulais vraiment que je te dise que Goldeneye est meilleur que Duke, il aurait fallu me laisser la manette un peu plus longtemps pour en juger ! Cela étant, après y avoir joué un minimum, je trouve qu'il est bon quand on est seul ; mais à plusieurs je suis désolé, c'est beaucoup trop basique. »

TINTIN, maquettiste : « N'en déplaise à Bubu, Goldeneye est pour moi LE Doom-like du moment. Il tourne quasiment non-stop à la rédac' et la queue pour "la gagne" en mode Multijoueur s'agrandie de jour en jour (pas mal, pour un jeu trop basique...) ! Ce jeu m'incite vraiment à acheter une Nintendo 64. »

LYONEL, maquettiste : « Pour ceux, qui comme moi, ne jurent que par le mode Multijoueur et ses joutes virtuelles, le rôle de cet agent secret au service de la couronne vous ravira sans concessions. Mais ne vous attardez pas à reluquer la richesse des décors, certains lâches dont je tairais les noms n'hésiteraient pas à vous "snipper" derrière la nuque... »







EN VRAC !

D'autres photos pour vous faire saliver... Et encore, là, ça ne bouge pas ! Faut le voir pour le croire. Parmi ces images, se sont glissées certaines issues de cheat modes. Pour les ouvrir, il faut terminer les niveaux en un temps record. Au total, il existe vingt cheat modes : mode Paintball, Donkey Kong, et plein d'autres qui permettent, par exemple, de jouer avec des ennemis munis uniquement de lance-roquettes, ou, plus fort encore, de jouer au ralenti. Si vous voulez avoir l'impression d'être dans un film de John Woo, c'est possible grâce à Goldeneye ! Une chose est sûre, si vous finissez le jeu rapidement, il y a encore du challenge dans l'air. Je vous le disais, Rare a pensé à tout pour notre plaisir de joueur.

GOLDENEYE 007

Lorsque vous êtes atteint par une balle, votre niveau de vie s'affiche. À droite, l'état du gilet pare-balles. À gauche, vos points de vie.

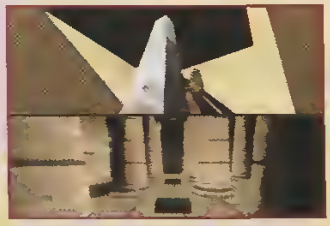
Les textures sont travaillées mais les effets de lumière ne sont pas gérés. Dommage, une prochaine fois peut-être...

surtout à trois ou quatre. Certes, on ne peut pas sauter, ni se laisser tomber d'une corniche (seul vrai défaut du jeu). En revanche, on dispose de nombreuses options qui permettent de s'éclater à plusieurs : chacun pour soi ou en équipe, avec ou sans radar à l'écran, à la grenade ou en sniper. On peut configurer le soft comme bon nous semble et s'amuser dans des niveaux dépouillés mais très lisibles, où l'essentiel du jeu repose sur la visée (de préférence à la tête). La perte graphique est donc parfaitement rattrapée par le fun que procure le jeu en groupe. C'est bien simple, ici, il n'y a que Bubu qui refuse de jouer avec nous (« Pas de jetpack ! », me dit-il).

Aucun doute, Goldeneye est vraiment un hit absolu. Travaillé dans tout les sens, il est presque parfait, et offre une durée de vie excellente. Ici, on a tous craqué pour lui. Voilà une cartouche qui va faire vendre la Nintendo 64 cet hiver...

Leflou,
The Killer

En abattant un adversaire qui possède deux armes, vous pourrez les récupérer pour aussitôt les utiliser.



EN MULTIJOUEUR : L'ÉCLATE ABSOLUE !

Le mode Multijoueur a fait l'unanimité à la rédaction. Les graphismes sont plus dépouillés qu'en solo, mais on y gagne largement en lisibilité. Oui, ce mode de jeu est basique mais il est riche et bon, comme Doom l'était en réseau.

97%

développeur	RARE
éditeur	NINTENDO
textes	ANGLAIS
genre	DOOM-LIKE
joueur(s)	1 A 4
sauvegarde	CARTOUCHE
continue	INFINI
difficulté	DIFFICILE
durée de vie	EXCELLENTE
prix	D

PLAYER FUN 97%

En résumé

Goldeneye est LE Doom-like le plus travaillé du genre. L'intelligence des ennemis y est remarquable. Bond a conquis toute la rédac'.

GRAPHISME 93%
Décors époustouflants de réalisme. Ennemis en « parpaing ».

ANIMATION 97%
Les mouvements des ennemis sont criants de vérité. Un régal !

SON 95%
Bruitages « fa-bu-leux » et musiques de qualité. Un sans faute !

JOUABILITE 95%
Dommage qu'on ne puisse pas sauter d'une corniche. À part ça R. A. S.

100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

CRASH BANDICOOT 2

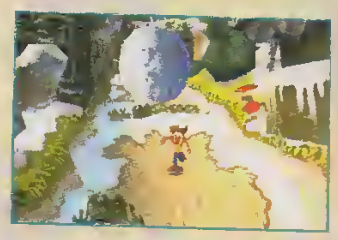
Un an après le premier volet, Sony nous propose en cette fin d'année Crash Bandicoot 2. Un jeu de plate-forme classique en 3D, techniquement irréprochable, et qui propose, en plus, un challenge intéressant.

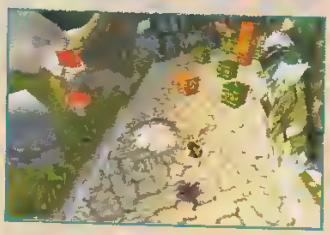
Vu le succès rencontré par Crash Bandicoot l'an dernier, le retour du rongeur australien était prévisible. En plus, il n'est pas seul puisque le Doc Néo Cortex fait à nouveau partie de l'aventure : il va manipuler le brave Crash qui a la mémoire bien courte !
Les différents mondes ne sont plus clairement séparés comme dans le premier épisode. Les îles ont été remplacées par des salles, dans lesquelles se trouvent des sorties menant aux-dits mondes. Une fois que vous les avez tous terminés, vous pouvez monter d'un étage où vous attend un boss. Quand ce dernier est mis hors service, vous visitez les mondes de ce nouvel étage, et ainsi de suite... Au total, le jeu en compte vingt-cinq (répartis sur cinq étages), mais ne croyez pas que vous aurez réellement terminé le jeu une fois que vous les aurez tous parcourus. Certes, vous aurez droit à un générique de fin, mais il y a de fortes chances pour que vous n'ayez exploré le jeu qu'à 50 %, sauf si vous visez tout de suite le Perfect !

LES ATTAQUES

Crash dispose d'attaques multiples : il saute sur certains ennemis, exécute une vrille comme Taz, ou encore effectue une glissade. Il faut s'adapter en fonction de l'ennemi...

Parfois, Crash se retrouve devant l' hologramme de Doc Néo Cortex, qui lui donne alors des ordres.



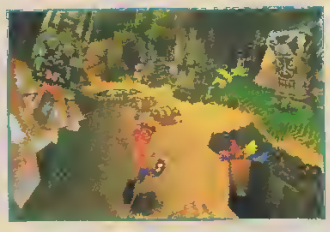


ACTION !

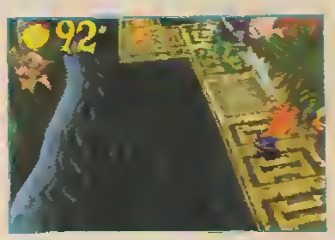
Crash peut exécuter différentes actions selon l'environnement qui l'entoure. Il s'accroche à des grilles, chevauche un ourson fou, court pour échapper à une boule de neige ou un ours adulte, fait de la moto des mers, évolue sous terre, utilise un jet-pack, etc.

L'avis d'un autre rongeur

ELWOOD : « Le premier volet avait, graphiquement, mis la barre très haut... Le second se permet de faire encore plus fort ! Très franchement, on a rarement vu une telle qualité sur Play... Les couleurs pètent dans tous les sens, l'animation est top classe et le challenge à la hauteur. Alors si vous aimez le genre plate-forme 3D, sautez dessus ! »

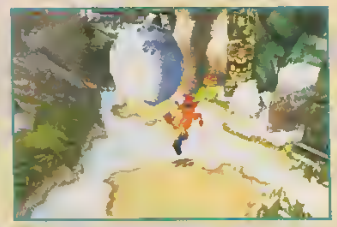

Niveau 1 : Turtle Woods

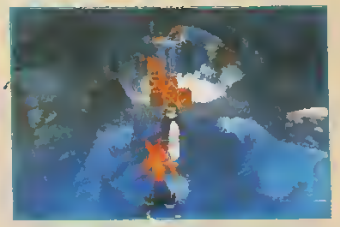
Niveau 2 : Snow Go

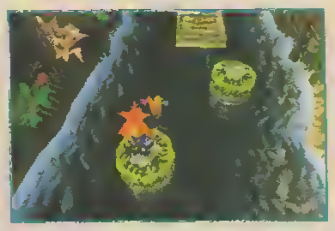


Niveau 3 : Hang Eight

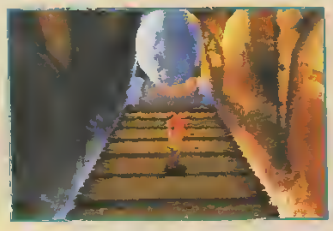
Niveau 4 : The Pits

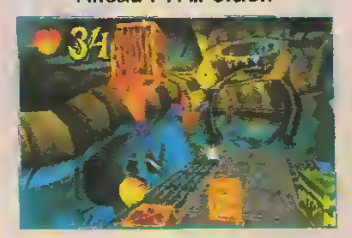

Niveau 5 : Crash Dash


Niveau 6 : Snow Biz

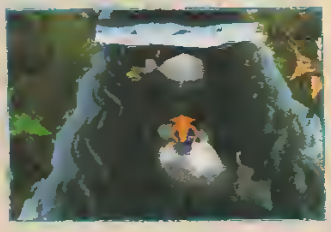

Niveau 7 : Air Crash

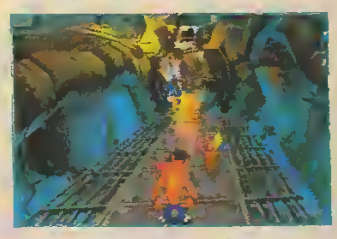
Niveau 8 : Bear It


Niveau 9 : Crash Crush



Niveau 10 : The Eel Deal


Niveau 11 : Plant Food


Niveau 12 : Sewer Or Later

LES NIVEAUX

Voici des clichés des douze premiers niveaux de Crash Bandicoot 2. On retrouve souvent les mêmes mondes à chaque étage. Et comme vous pouvez le constater les graphismes en jettent un max.

Alors que Crash roupille en forêt à côté de sa sœur, celle-ci lui demande un service. Il se lève ; l'aventure peut commencer.

Dans chaque stage, se trouve un cristal violet pas très dur à récupérer. Mais ce n'est pas suffisant pour obtenir les quarante-huit gemmes supplémentaires. Certaines ne seront visibles qu'une fois toutes les caisses d'un niveau détruites, par exemple. Ce qui dans certains cas est très difficile, (caisses cachées dans des endroits secrets, accessibles eux aussi sous certaines conditions, etc.). Chaque level comporte, en outre, un niveau bonus qui se déroule suivant le principe de la plate-forme 2D, et qui permet généralement de se refaire un bon paquet de vies. Bref, même si le jeu propose un challenge assez balèze, on ne manque pas de 1 Up ou de continus. Ce qui offre tout de même l'espoir d'atteindre un jour les 100 %, signe d'une victoire totale.

CLASSIQUE ET BEAU

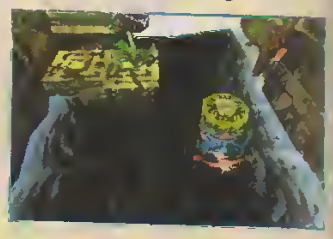
Les pièges sont typiquement « plate-forme », et on retrouve d'ailleurs divers éléments qui ont fait la gloire de

précurseurs dans le genre : des plantes carnivores, des carapaces — ça doit bien vous rappeler un moustache... On retrouve également l'esprit des volets de Donkey Kong sur Super Nintendo. Techniquement, il n'y a là encore rien à dire, puisque c'est très soigné. Graphiquement, le soft est encore plus beau que le précédent (qui était déjà une belle réussite). Il fourmille de couleurs, et vous en prenez plein les mirettes. L'animation est sans faille, et la bande-son de bonne qualité (vous l'apprécierez davantage en étant relié à une chaîne haute-fidélité).

Sur tous les points, le bilan est plutôt positif, puisque Crash 2 ne se contente pas d'être plus beau. Le personnage a lui aussi évolué, et peut désormais exécuter de nouvelles actions (lire la séquence Action !), ce qui a permis aux développeurs d'innover en créant des niveaux adaptés à ces aptitudes. Mais ce n'est pas tout... Ces mêmes développeurs ont

COUPEZ !

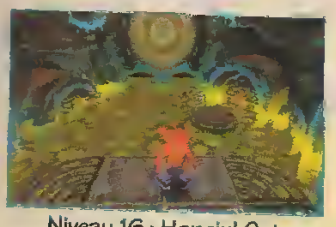
Crash peut mourir de différentes façons. En voici une petite liste assez drôle (de haut en bas), loin d'être exhaustive : noyé, électrocuté, écrasé, piqué par une guêpe, explosé, le haut du corps enfoui dans la neige, etc.



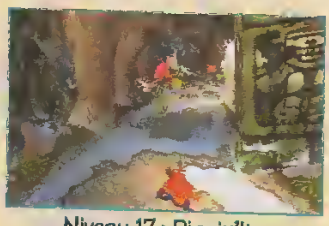
Niveau 13 : Bear Down

Niveau 14 : Road To Ruin

Niveau 15 : Un-Bearable

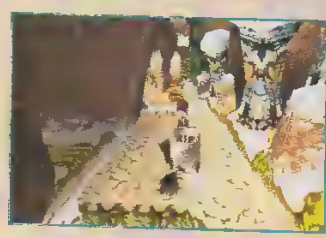


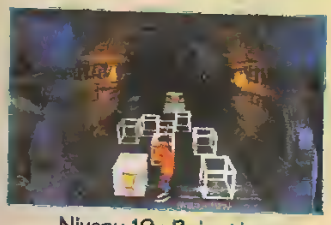
Niveau 16 : Hangin' Out



Niveau 17 : Diggin'It

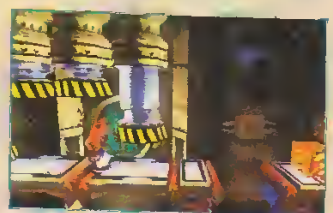
Niveau 18 : Cold Hard Crash



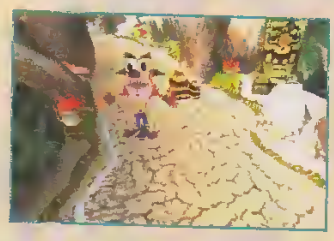


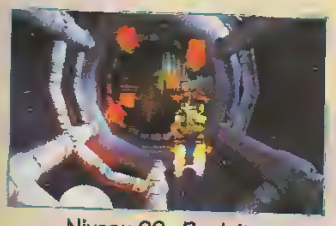
Niveau 19 : Ruination

Niveau 20 : Bee-Having

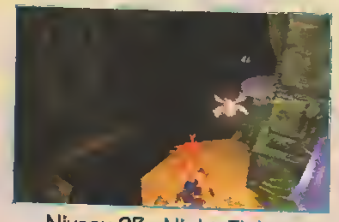


Niveau 21 : Piston It Away





Niveau 22 : Rock It



Niveau 23 : Night Fight

Niveau 24 : Pack Attack

Niveau : Spaced Out

LA LISTE DES DERNIERS NIVEAUX

Et maintenant les treize niveaux restants en images. À noter le level 23, qui se déroule dans l'obscurité. Vous devrez vous y faire aider par des lucioles qui vous éclaireront pour mieux vous guider, mais attention pendant une courte durée seulement. Alors mieux vaut ne pas trop traîner...

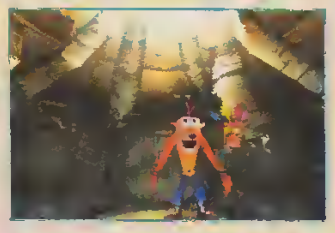
CRASH BANDICOOT 2

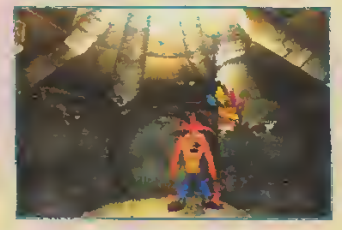
Le vaisseau du Docteur stationné au dessus de l'Outrecuidance, un continent sur lequel vivent de drôles de rongeurs : les bandicoots.

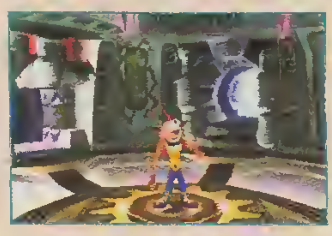
Dans un niveau, Crash fait une course en jet-pack contre Neo Cortex, selon le même principe que dans Earthworm Jim.

pensé à la cerise sur le gâteau avec l'apparition du jet-pack, qui permet au héros de se déplacer dans les airs, comme dans Pilotwings !
Bref, Crash Bandicoot 2 est un jeu de plate-forme très classique, mais il est tellement beau et jouable qu'on plonge dedans avec plaisir. Pas de doute, la concurrence risque d'être chaude à Noël, puisque la PlayStation accueille dans le même temps le second volet de Pandemonium. Alors, que le meilleur gagne !

Les niveaux bonus se déroulent en plate-forme 2D. N'oubliez pas de détruire toutes les caisses, car elles sont aussi prises en compte.







LA « CHETRON »

Crash possède une naïveté qui le rend attachant. Tour à tour ébahi ou penaud, il peut aussi afficher une grande satisfaction lorsqu'il a récupéré un cristal ou un gemme. Il est tellement heureux qu'il effectue alors une petite danse.

développeur NAUGHTY DOG
éditeur SONY
textes FRANÇAIS
genre PLATE-FORME
joueur(s) 1
sauvegarde MEMORY CARD
continue INFINI
difficulté BIEN DOSÉE
durée de vie ASSEZ BONNE
prix A B C D E F

95%

PLAYER FUN 94%

en résumé

Crash Bandicoot 2 présente pas mal de nouveautés par rapport au premier volet, et dispose en plus de graphismes améliorés.

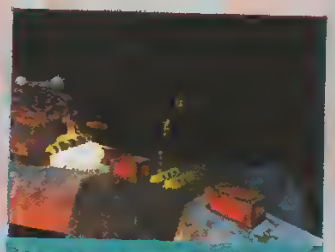
GRAPHISME 96%
Très beau et coloré. Un des plus beaux titres de la PlayStation !

ANIMATION 94%
Aucun problème non plus de ce côté. Ça bouge vite et bien.

SON 93%
Les bruitages sont bons, et les musiques sympatoches.

JOUABILITE 95%
Impeccable ! On se laisse rarement piéger par la 3D.

PANDEMONIUM 2



Ne cherchez pas les noises à cet ennemi et prenez les jambes (de Niki) à votre cou.

Pandemonium! était un jeu de plate-forme classique, servi par des graphismes en 3D somptueux et des mouvements de caméras qui le rendaient magique. La suite est-elle à la hauteur ?

Pour ceux qui ne connaissent pas Pandemonium! premier du nom, lâchez de suite la lecture de cet article et courez vous l'offrir — vous devriez le trouver en occaze à moins de 200 francs. Vous jouerez alors à un des plus beaux et des plus magiques jeux de plate-forme 3D jamais réalisé sur PlayStation. Je vous envie d'avance ! Pour les autres, les Pandemaniacs confirmés — non dépressifs —, il y a de grandes chances que, passé la superbe présentation de ce Pandemonium 2, vous ressentiez comme moi une amère déception. Si l'on retrouve nos deux héros — ce bouffon de Fargus armé de son sceptre vivant et la gracieuse Niki, qui au passage semble avoir pris de l'âge —, on ne reconnaît pas la finesse et la beauté onirique qui firent la renommée du premier volet. À la place, on découvre des graphismes tape-à-l'œil, un peu incohérents et aux couleurs criardes (vert pomme côtoyant du rose fushia et du bleu électrique), agrémentés d'éléments en fausse 3D, pas du meilleur effet. En fait, on comprend vite que Crystal Dynamics a voulu jouer la carte du sensationnel, de la vitesse et surtout du vertige, le tout servi par une maniabilité instinctive et irréprochable. On s'amuse à sauter et à rebondir dans tout les sens, pour se laisser entraîner dans des acrobaties surnaturelles (particulièrement Niki), sublimées par des mouvements de caméra dynamiques (plongée, contre-plongée, zoom avant et arrière à gogo). Un régal pour l'œil !

Certains niveaux sont exclusivement consacrés aux boss.

Des zooms qui donnent de la profondeur à ce jeu, dont les déplacements sont linéaires.

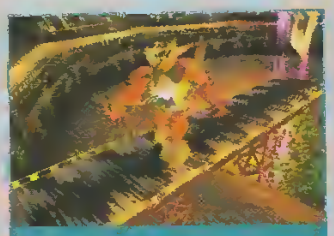
ET LE CONTENU ME DIREZ-VOUS ?

Dans les premiers niveaux (le jeu en comporte une vingtaine), nous voyageons dans des décors que je qualifierais de classiquement excentriques. On y retrouve tout les ingré-

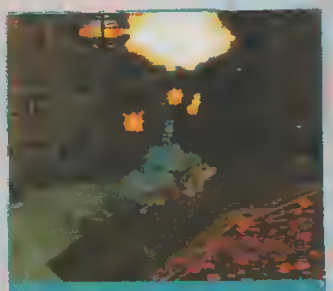
Vous pouvez choisir votre personnage : si le bouffon est bien armé, Niki saute largement plus haut.

dients du genre : pièces à récupérer (une vie contre 500 pièces), trampolines, bulles volantes, cordes, plates-formes mobiles, toboggans, scies, tourniquets et autres bumpers, ainsi que des petits ennemis aussi peu nombreux que dangereux. Mais les niveaux sont les plus... — comment dire ? — les plus « verticaux » que votre console vous ait donné d'explorer. C'est parfois vertigineux. Cela devient même carrément titanesque dans le stage Bitter End, qui, à lui seul, en vaut trois de par sa dimension et le plaisir qu'il procure. À tel point que j'ai eu la sensation de jouer à Super Metroid en 3D !

Au chapitre des surprises, passé le onzième niveau, on change de genre. Le monde onirique vire au « mécanique guerrier ». Vous pourrez, ici, conduire des véhicules, genre chars d'assaut et robots sauce mechas (j'vous jure !). Ça ne plaira peut-être pas à tout le monde, mais une chose est sûre : cette variété casse la



De l'onirique, on passe au mécanique. Au menu, conduite d'un mecha...

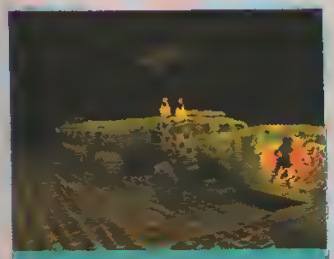


... et d'un char d'assaut !

Les avis des Players

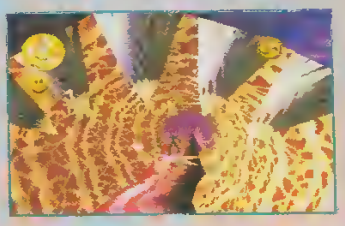
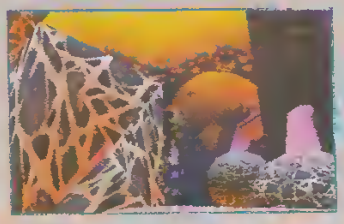
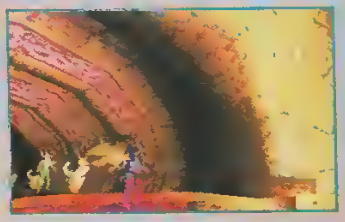
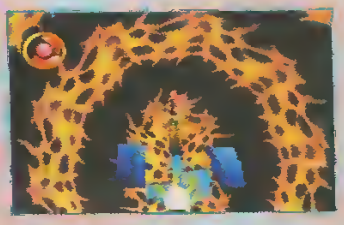
LEFLOU : « Pas de doute, malgré ses couleurs à vomir, Pandemonium reste un jeu de plate-forme fabuleux, parfaitement maniable et bourré de recoins à explorer. Un titre dans la plus pure lignée de la plate-forme classique, à mille kilomètres d'un Crash Bandicoot ou d'un Croc. J'apprécie, même si Niki est largement moins craquante que dans le premier. Mais pourquoi s'est-elle fait refaire la bouche ! Pourquoi s'est-elle laissé pousser les cheveux (et les seins) ! J'accroche aussi à fond sur le dérapage psychédélique du jeu. »

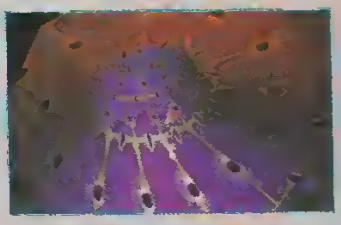
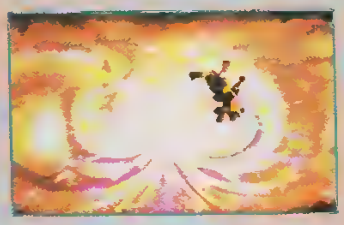
ELWOOD : « Certes, ce Pandemonium bis n'est pas une merveille de bon goût. C'est un fait ! Mais par contre, côté sensations, c'est la claque totale. De sauts gigantesques en chutes vertigineuses, cet opus va vous donner le tournis. Et comme en plus la jouabilité est nickel, rien ne vous empêche de plonger corps et âme dans cette aventure magique... »

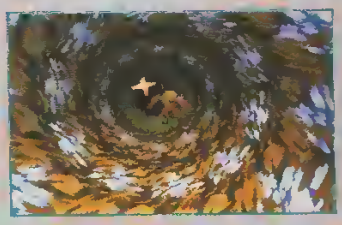


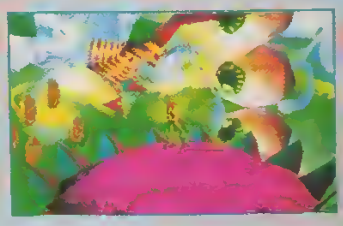
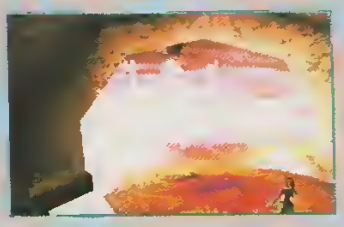
Sur ce char, vous ferez une partie de ping-pong (si, si !) contre un robot assez hostile.

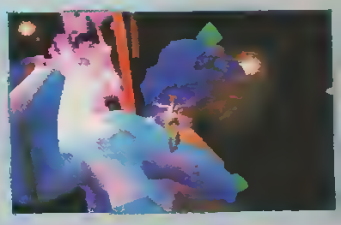
HALLUCINO-MYSTICO-PSYCHÉDÉLIQUE !

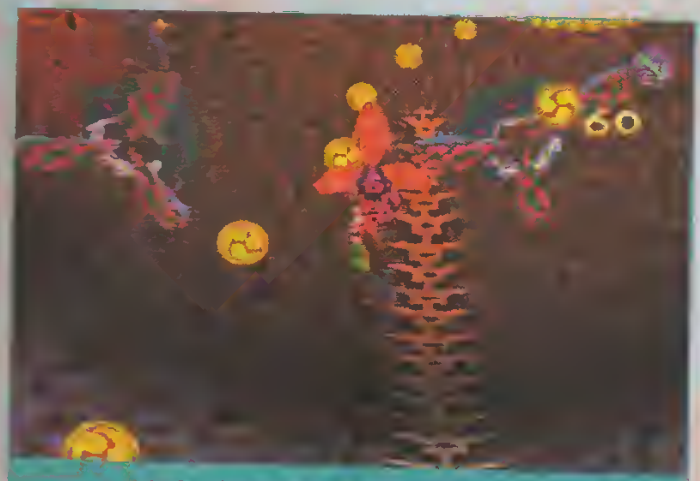











Des tableaux qui prennent de la hauteur : attention aux chutes !

Mots de passe : ça casse !

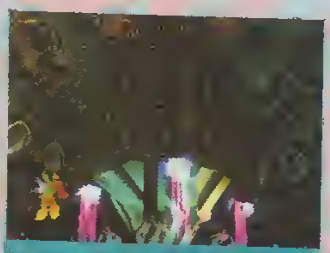
Les mecs qui conçoivent les jeux, y jouent-ils ? Un jeu de plate-forme, c'est d'abord du rythme. Ça peut être agaçant, stressant, frustrant, mais pris dans la frénésie de la course en avant, quand vous perdez toutes vos vies, vous avez plutôt envie d'y retourner direct. Alors, être obligé de revenir au menu, entrer dans le mode Password et retaper le code du niveau lettre par lettre, ça frôle la torture ! Il faut être zen pour ne pas balancer le jeu par la fenêtre.

Afin d'éviter au maximum ce désagrément, je vous conseille – comme il est possible de revenir dans les niveaux passés – une autre solution : engranger un maximum de vies en retournant dans les tableaux les plus faciles. Je vous suggère le tableau Temple of Nori. Ce n'est pas le plus facile mais vous pouvez y récolter jusqu'à sept vies !

CINÉMATIQUE PAS TOC !

Si les graphistes qui ont créé cette séquence avaient réalisé le jeu, on ne serait pas passé loin du hit absolu !

monotonie, que l'on ressent trop souvent dans un jeu de plate-forme. De plus, le maniement change du tout au tout, et on a presque l'impression de jouer à un autre jeu ! Pour finir, votre aventure s'achève dans un délire « spatialo-mystico-psychédélique » totalement halluciné. J'ai même cru à un moment que l'on avait mis des trucs dans ma tisane.



Un passage robotique titanesque avec décollage d'une fusée au programme.

Finalement, Pandemonium 2 est sans conteste un titre pour les amateurs de plate-forme à sensations, qui ont fini le premier volet et en redemandent. Vous êtes prévenu : ce Noël sera vertigineusement psychédélique.

Nikja

PANDEMONIUM 2

développeur	CRYSTAL DYNAMICS
éditeur	BMG
textes	ANGLAIS
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	PASSWORD
continue	NON
difficulté	MOYEN
durée de vie	MOYENNE
prix	D

93

PLAYER FUN 96%

en résumé

Un jeu de plate-forme vertigineux et psychédélique, où le gameplay rattrape les graphismes en baisse par rapport au premier volet.

GRAPHISME 75%
Le mauvais goût ne devient acceptable que lorqu'il vire au psychédélique.

ANIMATION 96%
Quelques petits ralentissements sans conséquences, sinon c'est fluide et vertigineux.

SON 90%
Ça le fait bien ! Rien de choquant, mais rien de particulièrement spectaculaire non plus.

JOUABILITÉ 96%
C'est précis et instinctif même si certains sauts requièrent une précision redoutable.

36.15 Player One

08.36.68.77.33

Les meilleurs ATOUTS pour gagner

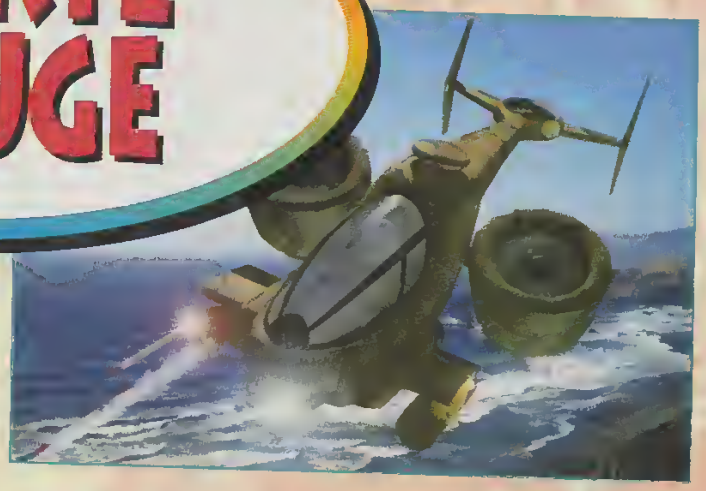
Retrouvez plus de 5 000 ASTUCES
guides, SOLUCES et TESTS
Gagnez des centaines DE JEUX
Consultez les news des 8 à 64 BITS*

Edité par M.K.E. 90 19 et 30 60 2,23F mn Certaines rubriques ne sont disponibles que sur Minitel

LE 10 DÉCEMBRE
LA JUSTICE A UN NOUVEAU NOM.

SPAWN

ALERTE ROUGE



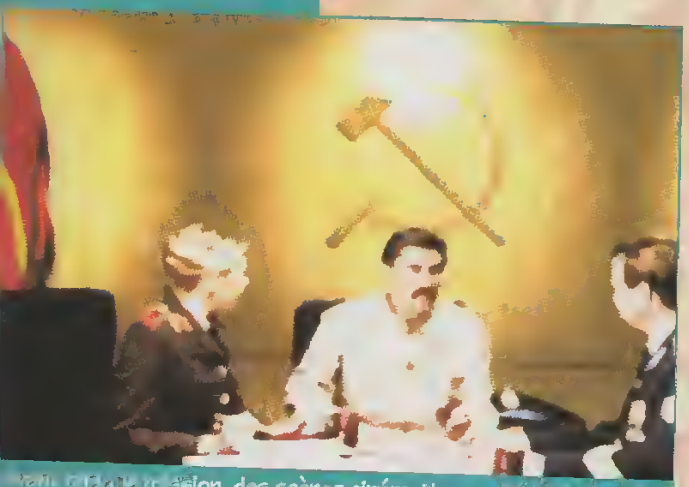
Après un premier volet un peu limité, Command & Conquer revient sur PlayStation avec Alerte Rouge, et son mode Multijoueur. Un atout majeur pour contrer Warcraft 2.

En début d'année, Virgin sortait Command & Conquer sur PlayStation et Saturn. Ce gros succès issu du PC a rapidement trouvé en Warcraft 2 (édité par Electronic Arts) un rival sérieux. Ce dernier s'est d'ailleurs révélé bien supérieur au titre de Virgin, comme ce fut le cas sur PC, où ces deux softs concurrents se jouaient en réseau. Mais sur console, C & C et Warcraft 2 ne proposent pas de version multijoueur, ce qui est pourtant le plus intéressant dans ce type de jeu.
En cette fin d'année, Command & Conquer : Alerte Rouge arrive sur PlayStation, en exclusivité (donc pas de version Saturn). Les noms des deux camps ont changé : les Alliés remplacent le Groupement de défense international (GDI), tandis que les communistes de Staline succèdent à la Confrérie de NOD dans le rôle des méchants — eux seuls pouvaient tuer les braves civils. Chose impossible si vous servez dans les rangs des Alliés. Quant au fond, le principe reste le même.

La première mission du camp allié consiste à libérer Einstein. Faire travailler la matière grise a toujours engendré la découverte d'armes meurtrières !

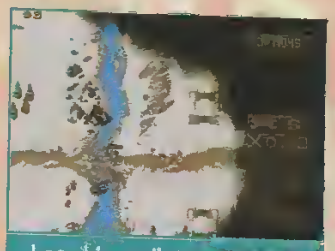
UNE TRENTAINE DE MISSIONS

Quel que soit le camp que vous aurez choisi, vous pouvez tenter d'accomplir quinze missions différentes. Ce qui en fait une trentaine au total, si vous incarnez successivement les deux parties. Il existe deux types de missions : non productives ou productives. Dans les premières, vous devez remplir votre objectif avec un nombre de troupes donné, même si quelques renforts peuvent être débarqués ou parachutés. Les secondes sont plus complexes puisque vous démarrez avec un budget que vous devez gérer. Vous vous rendrez vite compte que faire la guerre coûte une fortune : vous commencez par ériger un chantier de construction, puis des centrales électriques. Ensuite, vous avez la possibilité de construire différents bâtiments comme des casernes (pour former des soldats, des ingénieurs, des espions ou des médecins), une fabrique d'armement, et, chose indispensable pour prospérer, une usine de minerai. Un collecteur ramassera la précieuse matière première qui vous rapportera des revenus supplémentaires. Par la suite, vous bâtirez des complexes plus avancés, afin d'obtenir une armée plus complète.
Alors que dans le premier volet, vous ne contrôliez que des troupes terrestres, désormais, vous avez la possibilité d'attaquer par les airs (avec différents avions, des missiles), ou



Avant chaque mission, des scènes cinématiques mettent en scène des supérieurs s'adressant à vous lors de l'inévitable briefing.

L'arrivée des médecins est bénéfique : ils peuvent alors soigner rapidement vos blessés. Très utile quand l'action est posée.



Les chiens d'attaque sont redoutables. Tuez-les avant qu'ils ne bondissent car leur assaut vous assure une mort instantanée.

Les avis de fins stratèges

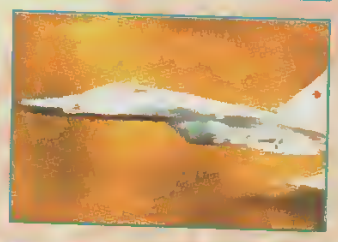
REYDA : « Ce jeu est un excellent wargame même si les graphismes ne sont pas au top. Conformément à la mode du moment, il est en temps réel et offre un avantage à ceux qui prennent leurs décisions rapidement. De plus, il propose un fabuleux mode Deux joueurs, à la portée de tous pour peu qu'on rapproche deux télés. À conseiller, même à ceux qui n'aiment pas le genre. »

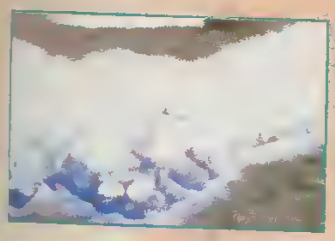
ELWOOD : « Malgré mes affinités avec Warcraft 2, j'avoue que ce second opus de C & C est de loin le meilleur jeu de stratégie sur console. Cela est dû essentiellement — mais ai-je besoin de le répéter ? — au mode Deux joueurs ! Un véritable plus qui rattrape une réalisation moyenne. Petit détail : aucune version Saturn n'est prévue pour l'heure ! Sega, où vas-tu ? »

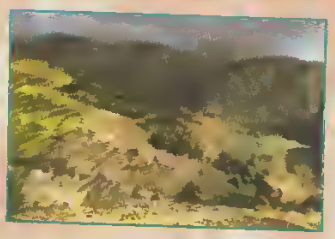
HITLER OUT

Les Russes parviennent à éliminer le chef nazi avant qu'il n'agisse, grâce à une machine à voyager dans le temps. Le jeune Hitler est donc tué à sa sortie de prison par un professeur russe qui a effectué ce voyage. Le dictateur « rouge » a alors le champ libre pour conquérir le monde. À vous de voir si vous souhaitez servir sa mégalomanie, ou au contraire le combattre en rejoignant le camp allié.

Quelques parties spéciales pour Kirov (à droite), commando plein de volonté et efficace. Gagne pendant cette mission, elle doit rencontrer un vieux.







Retour vers le futur !

L'intro débute en 1946, juste après la guerre, par le voyage dans le temps d'un professeur qui permet aux Russes d'éliminer Hitler avant le conflit. Ensuite, des images de combats (avions, tanks, bateaux, sous-marin, etc.) se succèdent à une bonne cadence, soutenues par une musique bien « hard » qui vous plonge dans l'ambiance.

par la mer (avec des bateaux, des sous-marins...). Au total, une trentaine d'unités différentes peuvent être formées.

UN MODE MULTIJOUEUR

Autre mode de jeu : les escarmouches. Elles se jouent sur seize cartes différentes, et sont exclusivement productives. Vous avez à paramétrer le nombre d'ennemis, le budget de chacun, etc. Mais la grande force de ce mode, qui apporte un véritable plus au jeu, réside dans la possibilité fort bienvenue de jouer à deux, via le câble link de la Play. Deux adversaires humains peuvent donc jouer simultanément, avec ou sans ennemis gérés par l'intelligence artificielle. Le niveau de l'ordinateur est très élevé, comme en mode Un joueur, où les missions deviennent rapidement corsées — trop d'ailleurs. La bonne nouvelle, c'est qu'un seul exemplaire du jeu suffit pour jouer en link. À l'instar de la première mouture, la boîte contient en effet deux CD (un pour chaque camp), qui trouvent là une véritable utilité.

Bref, Alerte Rouge est bien plus complet que le premier C & C, et il peut surtout se jouer à deux, contrairement à Warcraft 2. Enfin, le soft est très jouable au paddle. Mais rien ne vaut la souris Sony, disponible depuis un moment en magasin.

Chon

développeur WESTWOOD
éditeur VIRGIN
textes FRANÇAIS
genre STRATÉGIE
joueur(s) 1 A 2
sauvegarde MOTS DE PASSE
continue INFINI
difficulté HORRIBLE
durée de vie TRÈS BONNE
prix A B C D E F

PLAYER FUN 95%

en résumé

La suite de C & C s'impose comme un must en matière de stratégie grâce, notamment, à son mode Multijoueur.

GRAPHISME 80%
Les superbes scènes cinématiques compensent la laideur des phases d'action.

ANIMATION 88%
Ça bouge vite, à condition de paramétrer le jeu pour cela.

SON 85%
Pas trop mal, sans être extraordinaire non plus... Voix en français.

JOUABILITÉ 93%
Jouable au paddle, mais bien plus convivial avec la souris.

94

100 85 80 75 70 65 60 55 50

36 17 GAME OVER

Sans payer par chèque ni par CB

Recevez les nouveautés grâce au minitel

1. Connectez vous sur minitel 361/ GAME OVER.
2. Laissez vos coordonnées.
3. Faites votre choi
4. Nous vous l'envoyons chez vous
5. Vous n'envoyez n chèque ni CB, vous ne payez que la communication

DEJA 10 000 CLIENTS SATISFAITS!!!

50 TITRES DISPOS EN 48 H :

Oddworld
transport Tycoon
Formula 1 97
Parappa the Rapper
Nuclear Strike
Croc
Mass Destruction
Rapid Racer
Battle Arena
Toshinden 3
Soulblade
Jet rider
Cool boarders
2Xtreme
Porsche challenge
Superstar Soccer P
V-Rally
Etc...

5 nouveaux Micromania !

ITALIE 2
NOVELLES-GODAULT
IVRY GRAND CIEL
ROUEN ST-SEVER
REIMS CORMONTREUIL

Les TOPS Nintendo 64 sont chez Micromania

Dans la peau d'un des 8 personnages parcourez 25 circuits de toute beauté dans le seul but de finir le premier : chutes d'eau, rivières de lave, déserts et villes. La nature du sol changeant, adaptez votre conduite à chaque circuit. Énormes et boss de fin de niveau. Mode 4 joueurs.

TOP

GRATUIT

Le catalogue officiel Nintendo 64 dans tous les Micromania !!

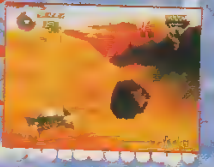
TOP

Incarnez le plus célèbre des agents secrets ! Composé de 20 niveaux, Golden Eye reprend les meilleures scènes du film. De l'action, un niveau de détail extrême, des tonnes de bonus secrets, des graphismes magnifiques ! Il est de plus COMPATIBLE avec le VIBREUR !!

Fox est de retour, pour de nouvelles aventures. Sur plus de 15 niveaux, plus fous les uns que les autres. Des décors tout en 3D, 3 véhicules différents et plusieurs façons de finir le jeu.

Les sensations provoquées par le VIBREUR LIVRÉ AVEC LE JEU simulant les chocs des armes ennemies, vous étonneront !

TOP



TOP

Un grand succès de la Super Nintendo arrive sur la Nintendo 64 ! 8 personnages, plus de 15 circuits, la possibilité de jouer à 4 ! Passez des heures de plaisir avec vos amis

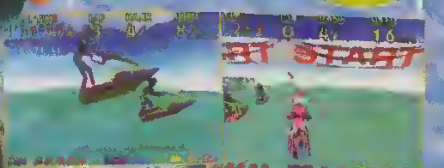
TOP

Mario va vivre de nouvelles aventures. 15 niveaux variés ! Des heures de fun en perspective.

WAVERACE

Une course de Scooter incroyable et inégalée d'un grand réalisme ! À travers 10 courses, vous pourrez guider 4 pilotes aux capacités variées et régler leurs machines.

TOP



TOP

Avec une jouabilité hors du commun, des graphismes et des mouvements de joueurs à vous couper le souffle, International Super Star Soccer Pro vous fera passer des heures de jeu seul ou à 4 simultanément.

Conduisez sur 4 types de terrains différents : jungle, désert, montagne et front de mer ! Choisissez parmi 11 voitures, roulez de nuit, de jour, en plein brouillard, sur la neige. Ce jeu est compatible avec le Vibreur.

TOP

Vous pourrez piloter votre Lamborghini Diablo sur 6 circuits ! Après chaque victoire de nouveaux bolides apparaissent. 3 modes différents championnat, course simple et time attack. De plus vous pourrez jouer à 4 !

Lamborghini 64

TOP

LA NINTENDO 64 + 1 manette 999F*

NINTENDO 64

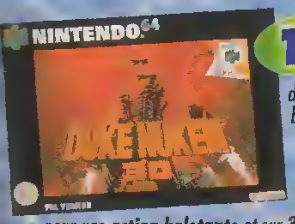
NOUVEAU SERVICE !

Micromania reprend vos anciens jeux PlayStation et Nintendo 64

GARANTIE MICROMANIA 1 AN SUR TOUS LES JEUX

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !



TOP Voici le digne successeur de Doom ! Un arsenal de **10 armes**, du pistolet au réducteur d'ennemis en passant par le bazooka, vous pourrez vous baisser, courir, sauter, nager et même voler en **Jet-Pack**, pour une **action haletante** et sur **30 niveaux explosifs !**

BOMBERMAN 64

Bomberman arrive sur la Nintendo 64 ! **Tout en 3D**, avec des graphismes encore **plus beaux** que Mario 64. Vous pourrez jouer **seul ou à 4**, et passer des **heures de fun**, à faire exploser vos amis !

TOP

LES MICROMANIA

MICROMANIA ITALIE 2 NEW
Centre Ccial Italie 2 - Niveau 2 (à côté de Grand Optical) 75013 Paris - Tél. 01 45 39 70 43

MICROMANIA IVRY GRAND CIEL NEW
Centre ccial Carrefour Grand Ciel 94200 Ivry-sur-Seine - Tél. 01 45 15 12 06

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL NEW
Centre Ccial Cora Cormontreuil 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

Ouverts tous les dimanches
MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. Champs-Elysées Mo George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes - 1, bvd des Italiens 75002 Paris - Mo Richelieu-Drouot Tél. 01 40 15 93 10
DANS LES NUAGES

MICROMANIA MONTPARNASSE
12, rue de Rennes - 75006 Paris Métro Montparnasse - Bienvenüe Saint-Placide Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Prouvaires - Niveau 2 Mo/RER Les Halles - Entrée Porte Lescot 75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre Commercial Les 4 Temps Niveau 1 - Rotonde des Minerves Mo/RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1 93600 Aulnay-sous-bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Ccial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2 93110 Rosny - Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA LES ARCADES
Centre Ccial Les Arcades - Niveau bas 93360 Neuilly-Plaisance - Tél. 01 43 04 25 10

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Centre Commercial Carrefour 77190 Villiers-en-Bière - Tél. 01 64 87 90 33

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial Vélizy 2 - 78140 Vélizy Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA BELLE ÉPINE
Centre Ccial Belle Epine - Niveau bas 94561 Thiais - Mo Villejuif-Fermeture au 1/3/2 - 5 Rue C. Chary Sur TVM câble Cora - Tél. 01 46 87 30 71

MICROMANIA NOYELLES-GODAULT NEW
Centre Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault

MICROMANIA ROUEN St-SEVER NEW
Centre Ccial St-Sever - 76000 St-Sever Tél. 02 32 18 55 46

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines Face Carrefour -78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

MICROMANIA CERGY
Centre Commercial Les 3 Fontaines Niveau Bas - Face Go Sport 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut Entrée Métro - Métro Créteil-Préfecture Bus 117/181/104/308 - 94016 Créteil Tél. 01 43 77 24 11

MICROMANIA TOULOUSE
Carrefour Portet-sur-Garonne - 31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

MICROMANIA AVIGNON
Espace Scott - 84130 Le Pontet Tél. 04 90 31 17 66

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Ccial le Polygone - Niveau Haut 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var Sud 83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA CAP 3000
Centre Ccial Cap 3000 - Route de Grasse 06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Ccial Nice Etoile - Niveau 1 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Centre Commercial La Part-Dieu - Niveau 1 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA LYON ST-PRIEST
Galeria Auchan - 69800 Lyon St-Priest Tél. 04 72 37 47 55

MICROMANIA EURALILLE
Centre Ccial Euralille - Rue du Marché 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq 59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 56

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Les Halles Niveau Haut (face entrée HMV) 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

MICROMANIA VENTE PAR CORRESPONDANCE
BP 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS - TÉL. 04 92 94 36 00
OUVERT DU LUNDI AU VENDREDI DE 9 H À 19 H

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)

GRATUITE avec le 1er achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

* Sauf sur les Consoles. Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F.

5 nouveaux Micromania !

ITALIE 2
NOYELLES-GODAULT
IVRY GRAND CIEL
ROUEN ST-SEVER
REIMS CORMONTREUIL

Les TOPS PlayStation sont chez Micromania

Crash Bandicoot 2

Crash est de retour pour notre plus grand plaisir ! Vous pouvez désormais plonger, glisser, grimper et nager dans un univers entièrement en 3D. Cette suite, deux fois plus vaste, se déroule sur 30 niveaux avec plusieurs angles de vue disponibles.

TOP

GRATUIT

Le catalogue PlayStation N°8
36 pages couleurs disponible chez Micromania !

Boucliers Quetzacoatl

Les Chevaliers de Daphomet II

TOP

Dans ce jeu d'aventure en SVGA et au style «dessin animé», vous devrez aider Georges et son amie journaliste Nico. Elle découvre, suite à une enquête, un artefact religieux. Après expertise, ils vont vivre une aventure palpitante : ils voyageront d'Europe en Amérique Centrale...

TOP

Time Crisis

PlayStation

Le plus grand jeu de tir d'arcade arrive sur la PlayStation. Sur 6 niveaux, éliminez tout ce qui bouge ! Grâce au **PISTOLET** de chez Namco vous aurez vraiment des sensations nouvelles ! Cachez-vous derrière les voitures, les murs, les caisses de bois.....

Tomb Raider II

Lara Croft

TOP

La belle Lara reprend du service contre une secte mystérieuse, à la recherche de la relique «Dague de Xian». Baladez-vous dans 5 univers subdivisés en plusieurs niveaux, de la Chine à Venise et au Tibet. Lara pourra utiliser 2 objets en même temps, conduire des engins, de nouvelles armes, de nouveaux monstres. Les milliers de fans qui la connaissent seront encore plus ébahis devant sa beauté.

Alerte Rouge

TOP

La référence en matière de jeu de stratégie arrive pour votre console : des missions toujours plus variées, des unités beaucoup plus spécialisées, des scénarios bien plus diversifiés.

Street Fighter EX plus α

TOP

STREET FIGHTER EX + ALPHA est enfin là ! Entièrement réalisé en 3D, les mouvements et les enchaînements, basés sur de la Motion Capture, sont beaucoup plus réalistes. D'une jouabilité à toute épreuve, voici la renaissance d'une saga mythique !

Moto Racer

TOP

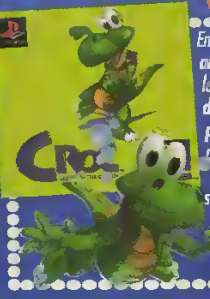
Moto Racer débarque sur PlayStation ! Participez à des courses torrides seul ou à 2 sur 10 tracés différents, en cross et sur circuits. Effectuez vos propres figures de styles et wheelings !

LA PLAYSTATION +1 manette

990F*

TOP

Un événement : sortie simultanée du jeu et du film ! Soyez Hercule, dans une dizaine de niveaux endiablés, secourez la belle Meg. Pur jeu de plateforme, aux couleurs sublimes, en 3D, des zooms sur les décors, de la fluidité et de la rapidité !!

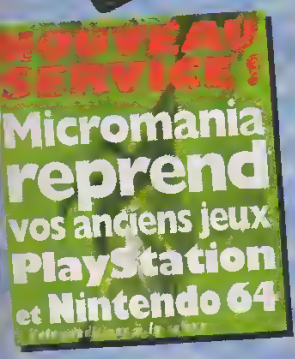


TOP

Entièrement compatible avec la manette analogique, CROC renouvelle le genre plateforme. Avec des dizaines de niveaux à parcourir, en 3D temps réel, il offre une possibilité de déplacement total. Accompagné de super musiques, délivrez les Gobbols du tyran. Leur sort est entre vos mains.

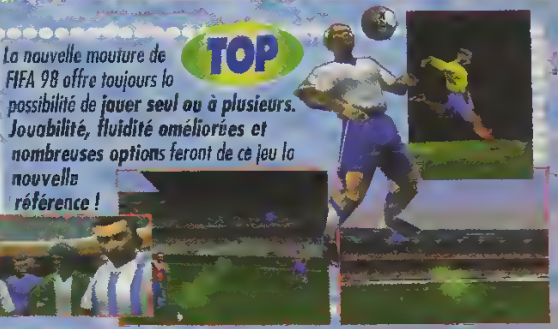
Une des plus grandes sagas de Square soft arrive enfin en Europe en version française intégrale. Square soft réinvente le RPG; l'histoire tient sur 3 CD et vous emmène dans une longue quête pleine de magie, de rebondissements, et d'invocations aux dieux.

TOP



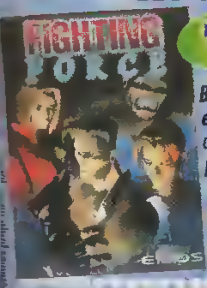
TOP

La nouvelle mouture de FIFA 98 offre toujours la possibilité de jouer seul ou à plusieurs. Jouabilité, fluidité améliorées et nombreuses options feront de ce jeu la nouvelle référence !



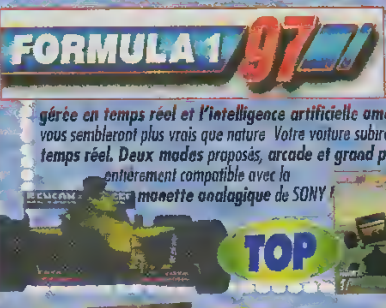
MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !



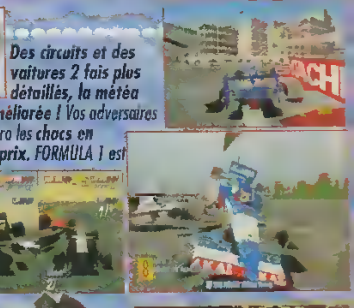
TOP

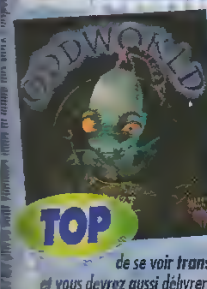
Fighting Force est le jeu qui manquait à votre Console ! Beat'm all entièrement en 3D temps réel, vous dirigez 1 des 4 personnages proposés dans un jeu où l'interactivité est poussée à son extrême. À vous de choisir une des fins proposées pour arriver à la victoire !



Des circuits et des voitures 2 fois plus détaillés, la météo gérée en temps réel et l'intelligence artificielle améliorée ! Vos adversaires vous sembleront plus vrais que nature. Votre voiture subira les chocs en temps réel. Deux modes proposés, arcade et grand prix. FORMULA 1 est entièrement compatible avec la manette analogique de SONY !

TOP



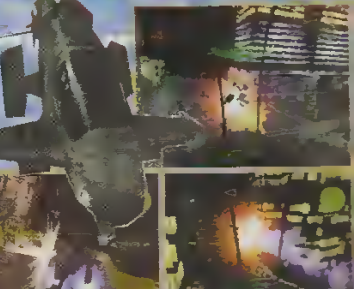


TOP

Un jeu de plateforme d'une richesse rare décors en 3D, graphismes et personnages et surtout l'atmosphère particulière qui s'en dégage. Vous incarnez ABE, un être étrange qui doit s'échapper de l'endroit où il travaille sous peine de se voir transformer en hamburger, et vous devrez aussi délivrer, avec votre compagnon ELUM, 99 de ses congénères dans des grottes, des forêts, des déserts...

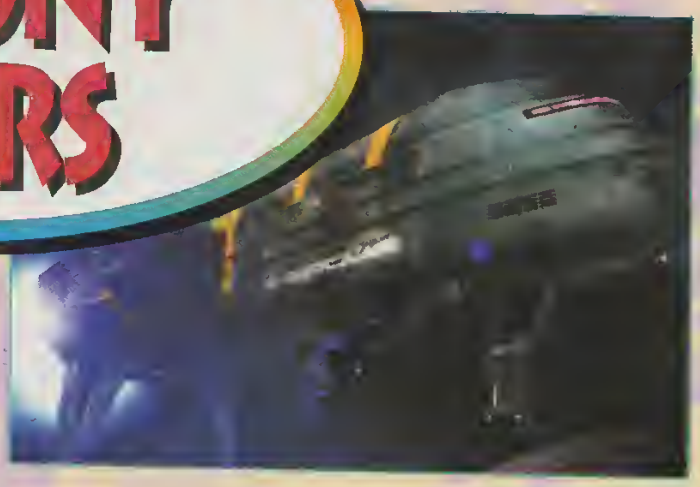
TOP

Vous faites partie de la G-POLICE, escadron du futur. À bord de votre forteresse volante, parcourez 35 niveaux à la 3D éblouissante. Nombreuses scènes en PMV, musiques enivrantes et action non stop !



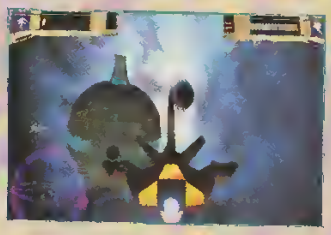
COLONY WARS

Il y a quelques mois un discret — mais combien réussi — Darklight Conflict faisait vaciller l'édifice Wing Commander. Aujourd'hui, c'est Psygnosis qui frappe un grand coup avec Colony Wars.



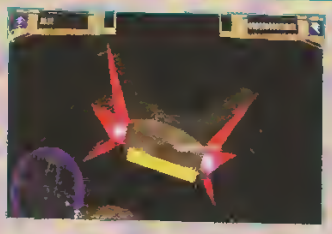
Contrairement aux récents épisodes de Wing Commander, Colony Wars n'est pas un film interactif, entrecoupé de phases de combats spatiaux, mais plutôt l'inverse. Il s'agit avant tout d'un shoot 3D agrémenté de temps à autres de séquences cinématiques très réussies, destinées à illustrer le background de la campagne. Ce jeu se distingue par une réalisation de très grande qualité dont le principal atout est indiscutablement l'aspect visuel. Les décors sont somptueux, dotés d'une riche palette de couleurs permettant de subtils dégradés. Les planètes affichées en 3D sont en rotation permanente, et les nébuleuses dignes des photos du télescope spatial Hubble... Les vaisseaux sont, quant à eux, mappés avec des textures fines et détaillées, qui sont sujettes à des variations de teintes, en fonction de la position des sources lumineuses (soleils, pla-

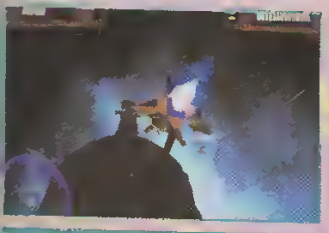
Les zones de combats sont régulièrement balayées par des astéroïdes.

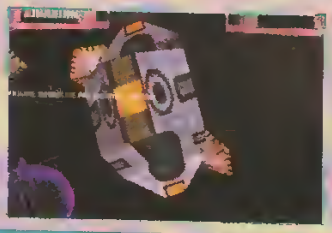


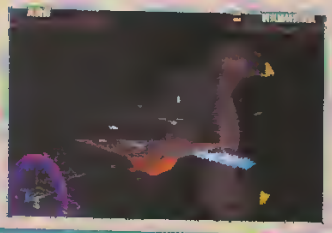
LES DÉCORS

Les développeurs ont porté un soin particulier à la qualité des décors. Les batailles se déroulent sur des fond de nébuleuses, de systèmes planétaires, de trous noirs, de soleils...









nètes...). Voilà pour le côté esthétique. Concernant les combats, là aussi on s'en prend plein les mirettes et les esgourdes ! Exit les infâmes traits colorés de WC ! En fait, les effets spéciaux rappellent plus ceux de Darklight Conflict, sur un fond musical symphonique en son Dolby. Les explosions s'avèrent saisissantes et dignes de Star Wars. Bref, on s'y croit.

Avant le baptême du feu, il est recommandé de passer par les six missions d'entraînement.

UNE PRISE EN MAIN RAPIDE

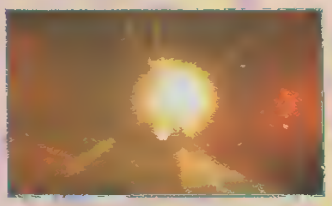
Colony Wars ne jette pas de poudre aux yeux ! Il est doté d'un grand intérêt, de par sa durée de vie et sa conception. Le jeu propose en effet près de 70 missions aux objectifs variés. On retrouve bien entendu les traditionnelles missions d'escorte, d'attaque, de défense mais aussi, et c'est plus original, des missions de reconnaissance. Selon les situations, on vous impose l'un des six chasseurs doté d'un armement adapté aux objectifs. Mais avant de vous lancer dans le feu de l'action, il paraît judicieux de vous essayer aux six missions d'entraînement. Les trois premières vous permettent de vous familiariser avec le pilotage des chasseurs. Peu sujets à l'inertie, ces derniers (bien que différents) sont tous assez faciles à piloter. Ça se complique lorsque l'on aborde l'entraînement au tir. Bien que l'interface des combats soit très instinctive, il faut utiliser l'arme adaptée à chaque situation donnée, et elles sont nombreuses ! En Training il n'y que quatre types d'armes. En situation réelle, votre arsenal pourra être constitué de plus d'une dizaine de modèles différents (canons et missiles confondus) ! Il convient alors de se référer

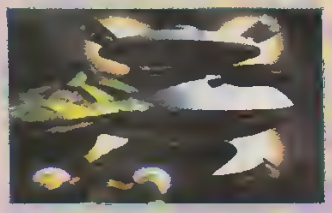
Avis de spationautes

JANNICK : « Ozana, alléluia ! Enfin ils l'ont fait. Le shoot Space Opera dont je rêvais depuis que je joue (c'est pour dire !), a été créé. Ami, oubliez tout ce que vous avez connu auparavant ; pour moi c'est le premier, le seul l'unique. Colony Wars est beau, spectaculaire, grandiose... Spatial ! Ça chauffe d'enfer sans être bourrin, et la musique symphonique associée aux scènes cinematiques explosent littéralement l'ambiance. Ça vous suffit ? »

ELWOOD : « Habituellement réfractaire aux Wing Commander et autres Darlight Conflicts, j'avoue mon incapacité à décrocher de ce Colony Wars ! D'une beauté rare, ce Space Opera m'a plongé corps et âme dans une ambiance digne de Star Wars. Outre sa jouabilité exemplaire, il est également doté de missions variées et nombreuses, qui vous scotcheront durant de très longues heures à vos paddles. Rien à redire donc : Colony Wars est — dans son genre — un des meilleurs titres jamais sortis sur console. Un sans faute, qui mérite le détour...

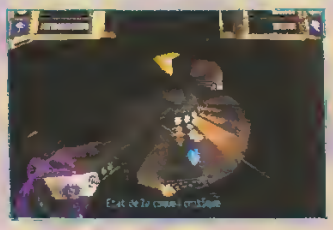
Les explosions ont un rendu exceptionnel à grande comme à petite vitesse.

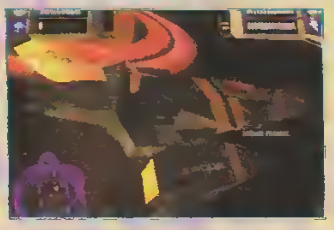


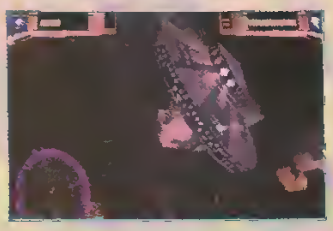


LA CINÉMATIQUE

Le jeu est doté de nombreuses et courtes séquences cinématiques de bonne facture, qui mises bout à bout durent une quinzaine de minutes.







LES ARMADAS

Les belligérents disposent d'une imposante armada. Voici un échantillon représentatif des différents modèles de gros porteurs qui composent les deux flottes. Ils possèdent tous des caractéristiques à peu près équivalentes. Par ailleurs, une banque de données en haute résolution vous permet de consulter les docs techniques des vaisseaux. Notez cependant que les bâtiments civils, des deux camps, sont strictement identiques.

COLONY WARS

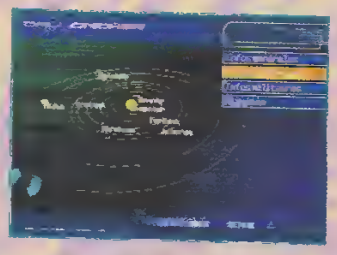
Les tirs ne sont pas sans rappeler ceux de Darklight Conflict.

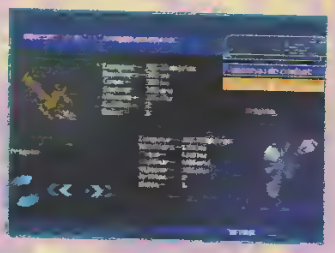
au manuel militaire et de se rentrer dans le crâne la fonction de chaque arme. Sinon, gare aux fausses manips.

UN JEU À ARBORESCENCE

L'action se situe dans un futur lointain où la Terre a colonisé plusieurs systèmes solaires en imposant un régime dictatorial. Vous incarnez une jeune recrue tout droit sortie de l'école de pilotage de la Ligue des mondes libres, qui vient de remporter sa première victoire significative contre l'oppresseur. Mais l'issue d'une guerre n'est que rarement jouée d'avance. Pour respecter cet aspect des choses, le jeu repose sur un système d'arborescence bien conçu. Certaines missions clés marquent des fourches entre les trames possibles du scénario et, selon le succès ou l'échec de la mission, le jeu prendra une orientation différente. Ainsi, la guerre pourra avoir plusieurs issues possibles allant de la déroute totale, à la victoire écrasante, en passant par une fin assez floue laissant augurer une suite... Justement lorsque vous arrivez à une fin, le cheminement que vous avez suivi s'affiche en indiquant les nœuds dans l'arborescence. Vous pouvez alors reprendre la campagne au chapitre clé pour tenter « d'ouvrir » les autres trames et par conséquent les autres conclusions. Bref, il ne fait aucun doute que l'ère Wing Commander est révolue.

Wolfen





BASE DE DONNÉES COMPLÈTE

Le jeu dispose d'une riche banque de données sur l'univers que vous devrez explorer.

développeur	PSYGNOSIS
éditeur	PSYGNOSIS
textes	FRANÇAIS
genre	SHOOT THEM UP 3D
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	RELEVÉE
durée de vie	CONVAINCANTE
prix	D

PLAYER FUN 95%

en résumé

Bien que globalement assez difficile, Colony Wars constitue un excellent challenge pour les amateurs de shoot 3D.

GRAPHISME 96%
Décors somptueux. Excellente gestion des sources d'éclairage.

ANIMATION 95%
Aucun ralentissement n'est à déplorer malgré les embouteillages stellaires.

SON 90%
Musiques à tendance symphonique et son Dolby : ça l'fait !

JOUABILITÉ 95%
La faible inertie rend le pilotage très aisé. Commandes ergonomiques.

DRAGON BALL
FINAL BOUT
PRENDS-ÇA DANS LA TRONCHE !
DRAGON BALL
PlayStation
Avec Final Bout, Dragon Ball revient enfin sur PlayStation (on a failli attendre !).
Retrouve-vite les principaux personnages de la Saga Dragon Ball en 3D polygones, le top de la définition vidéo !
Découvre en exclusivité des personnages secrets et fais réapparaître, grâce à la carte mémoire, des personnages de Dragon Ball Z Ultimate Battle 22. Hallucinant ! Auras-tu la force d'aller jusqu'au bout ?
BAN DAI
PlayStation

TOP GEAR RALLY

Dix-huit mois après la sortie japonaise de la N64, celle-ci ne possédait toujours pas de jeu de caisses vraiment digne de ce nom. Ne possédait toujours pas...

MÉTÉO

Tous les circuits peuvent être parcourus sous différentes conditions météos. La neige est l'élément le plus perturbateur : une fois vêtus de leur manteau blanc, on redécouvre les circuits car l'adhérence devient très précaire. La pluie provoque de très gros problèmes de visibilité, et il est préférable de bien maîtriser les tracés avant d'y goûter.

Top Gear Rally n'a plus rien à voir avec la série du même nom sur 16 bits. Il se rapproche désormais bien plus de Sega Rally que d'Out Run ! Au début, seuls deux voitures et deux circuits sont disponibles. On se dit que c'est mignon comme tout, mais que c'est un peu lent. Un moment, on craint même de sombrer dans un ennui proche d'Automobili Lamborghini. Les modes de jeu sont classiques : Entraînement, Time Attack avec fantôme, Arcade (duel avec temps limité) et Championnat. Après quelques victoires dans ce dernier mode, les caisses gagnent en puissance, et deux autres circuits font leur apparition. Le jeu révèle alors sa vraie valeur. Dans la jungle, c'est du dérapage à chaque virage, alors que dans le désert, on se la joue Ridge Racer. Parfois, les conditions météos changent la donne : la nuit, le brouillard, et la pluie dégradent la visibilité, et la neige modifie l'adhérence. Mais si vous en prenez la mesure, un cinquième circuit se dévoilera à vous.

POURQUOI 92 % SEULEMENT ?

Bien que les parcours soient un peu dépouillés, TGR est une incontestable réussite graphique. L'animation parfaitement fluide permet d'admirer au mieux les reflets de lumière sur les carrosseries des voitures. Les roues de ces dernières sont gérées indépendamment, ce qui confère un grand dynamisme à l'action et accroît autant le plaisir de la conduite, que celui des yeux. Alors, pourquoi 92 % « seulement » ? Parce que de petits défauts entachent le tableau. La bande-son tout d'abord : les musiques prennent la tête et les bruits des chocs sont ringards. Les collisions ensuite : d'un côté, on peut passer un virage en s'appuyant allégrement contre un mur, tandis que d'un autre, on perd un temps fou dès que l'on se trouve face à un obstacle. Parfois, on reste même complètement bloqué : la seule solution étant de recommencer la

« Je m'en vais lui faire l'insérieur à lui. Ça va le calmer ce frimeur ! »

TOP GEAR RALLY

développeur	BOSS
éditeur	KEMKO
textes	ANGLAIS
genre	COURSE
joueur(s)	1A2
sauvegarde	CARTOUCHE/MP
continue	INFINI
difficulté	MOYEN
durée de vie	CORRECTE
prix	D

PLAYER FUN 92%

en résumé

Malgré quelques défauts, Top Gear Rally s'impose comme le jeu de caisses sur N64, grâce à ses graphismes et sa jouabilité.

course. Il est vrai que ces défauts s'estompent avec l'expérience, mais il est dommage que des détails si simples à régler aient été négligés par les programmeurs.
On préfère penser à la présence du mode Deux joueurs, très sympa pour deux personnes d'un niveau équivalent (aucun concurrent, pas de handicap possible). Le support du kit vibration n'est pas non plus désagréable. Pas plus en tout cas que la possibilité pour les possesseurs de Memory Pak de sauvegarder leur fantôme et de repeindre librement les voitures. On peut considérer cette fonction comme un gadget, mais incluse dans un aussi bon jeu que TGR, on l'accepte volontier ! Un conseil pour finir... Le jeu propose trois sensibilités de contrôle : la troisième (volant jaune) semble donner trop de fil à retordre au premier abord, mais elle offre un bien meilleur contrôle au final, surtout avec les caisses les plus rapides.

Milouse,
bye, bye.

GRAPHISME 94%
Les cicuits sont sympa et les caisses superbes.

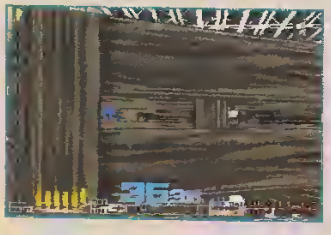
ANIMATION 94%
C'est toujours parfaitement fluide.

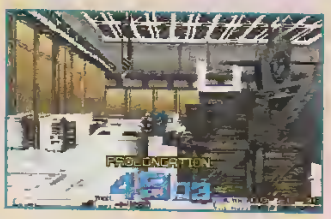
SON 70%
OK pour le son du moteur, mais pour le reste... beurk !

JOUABILITÉ 90%
Top Gear Rally n'est pas facile à maîtriser, mais qu'il est bon à jouer !

TIME CRISIS

Nerveux, le doigt crispé sur la gâchette, tous les amateurs de tir au pistolet commencent sérieusement à s'impatienter... Heureusement, Time Crisis, le plus fameux jeu d'arcade de l'an passé, débarque, enfin, avec son système d'esquive novateur. Alors en joue, messieurs !





PLANQUÉ, VA !

Voici comment fonctionne le principe d'esquive et de recharge. Lorsque vous n'avez plus de munitions et/ou que vous désirez vous planquer, relâchez le bouton d'action du pistolet. Vous voilà abrité derrière un élément, et le chargeur se remplit. Enfoncez ensuite le bouton d'action pour sortir de votre cachette, et tuez vite les derniers ennemis.

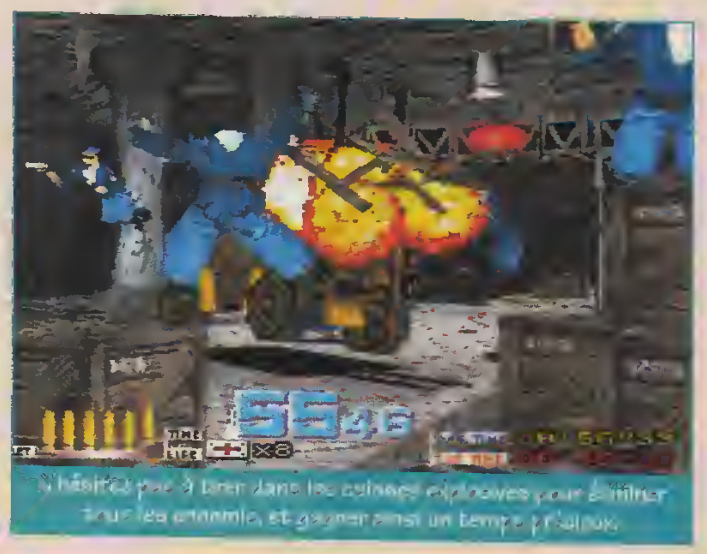
La fille du président d'une petite république a été enlevée et est retenue prisonnière dans un château fort. Vous incarnez le super flic local, et êtes seul pour la sauver. Vous n'avez qu'un six coups et peu de temps pour agir...

De facture classique, Time Crisis serait un jeu de tir au pistolet réussi, mais sans plus, s'il ne proposait un système inédit d'esquive. En effet, dans les autres jeux du genre, le seul moyen d'éviter les balles des ennemis, consiste à shooter ces derniers avant qu'ils ne vous touchent. Et pour réapprovisionner votre chargeur, vous devez tirer hors de l'écran. Dans Time Crisis, ça ne se passe pas comme ça. Les ennemis

Time Vs Die Hard

Time Crisis n'est pas le seul jeu de tir au pistolet excellent ; il y a aussi Die Hard Trilogy (l'épisode « 58 minutes pour vivre ») ! L'action est d'une égale intensité dans les deux. Si Die Hard ne comporte pas le système de recharge de son concurrent, il propose plusieurs armes, dont des grenades. Les graphismes sont équivalents : un peu grossiers pour Time, et plutôt cubiques pour 58 minutes... Côté animation, si les décors de Time Crisis sont pour ainsi dire fixes, ceux de Die Hard sont toujours en mouvement, ou presque. Mais l'animation rame parfois dans ce dernier, et la jouabilité est moins bonne. Enfin, la longueur des jeux est à peu près semblable.

De plus, chaque CD comporte son bonus : celui de Die Hard Trilogy contient deux autres bons titres, et celui de Time Crisis est vendu avec son pistolet (550 francs le tout, ça fait quand même cher !). Mais ce dernier est incompatible avec les autres jeux de tir. Pas cool ! Au final, et sans faire preuve de démagogie, je vous conseillerais de prendre les deux, d'autant plus qu'ils sont les seuls à valoir le coût.



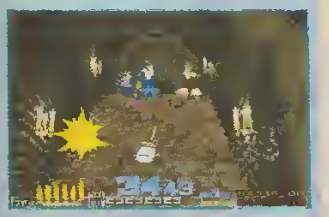
N'hésitez pas à tirer dans les cuves explosives pour éliminer tous les ennemis et gagner ainsi un temps précieux.

TIME CRISIS

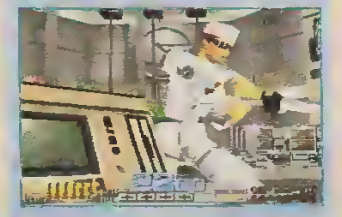
ZONE 1	ZONE 2	ZONE 3

NIVEAU 1

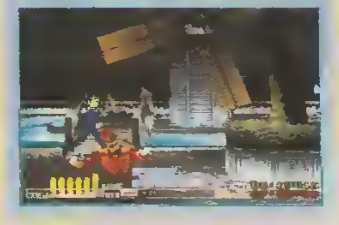
NIVEAU 2



NIVEAU 3



NIVEAU SPÉCIAL



développeur	NAMCO
éditeur	SONY
textes	FRANÇAIS
genre	TIR
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	DIFFICILE
durée de vie	ASSEZ BONNE
prix	A B C D E F

91%

PLAYER FUN 88%

En résumé

Le plus grand succès du jeu de tir en arcade arrive sur la Play, dans une adaptation réussie et plus longue que l'originale.

vous tirent dessus comme des malades, essayent de vous frapper ou de vous foncer dessus ! Mais à tout moment, vous pouvez vous abriter derrière un élément du décor (caisse, mur...), en relâchant le bouton rouge du pistolet, livré avec le jeu. Cela vous permet en même temps de recharger votre arme, de souffler un peu, d'allumer un clope... Heu non, vous n'avez pas le temps de traîner ! D'autant plus qu'un compte à rebours défile en permanence, alors il faut se grouiller, et éliminer, tous les ennemis d'un « écran » pour pouvoir avancer jusqu'au suivant. L'adaptation du jeu d'arcade est très réussie, même si les graphismes auraient pu être meilleurs. Le mode Time Attack est présent, et il y a même un niveau supplémentaire comportant, qui plus est, deux chemins ! Bref, il n'y a pas photo : Time Crisis est le jeu de tir du moment. On regrettera simplement que le G-Con 45™, ne soit pas compatible avec d'autres softs du même genre...

Bubu,
testeur crucial.

GRAPHISME 88%
Nettement moins beau que la version arcade, il reste néanmoins très correct.

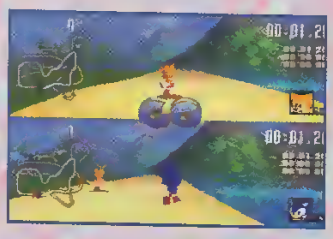
ANIMATION 89%
Des décors fixes, mais des ennemis en 3D très « vivants ».

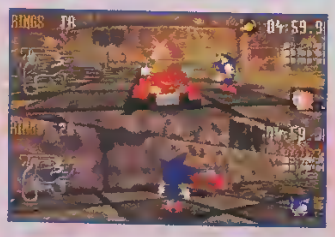
SON 89%
De bonnes musiques de suspens, et des bruits de tir corrects.

JOUABILITÉ 93%
Le pistolet est précis, et les esquives permettent de se tirer d'affaire.

100 95 85 80 75 70 65 60 55 50

SONIC R



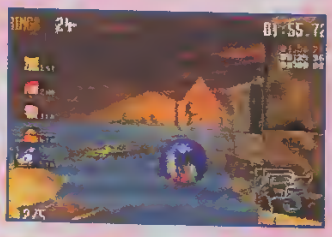


Allons, bon ! Encore un jeu avec le satané hérisson bleu. Pour changer un peu, il s'est enfin mis à la course à pied. Et sa reconversion est plutôt réussie.

Le principe semble tout bête puisqu'il s'agit d'un jeu de course ; vous comprenez qu'il faut aller plus vite que tout le monde et arriver premier. C'est une erreur ! Dans Sonic R, il ne suffit pas de suivre un circuit à toute bombe, ni même d'aller très vite pour gagner. D'abord, les circuits de toute beauté, qui reprennent les stages du célèbre jeu de plate-forme, sont tout sauf linéaires. Des petits raccourcis, détours et chemins cachés, vous permettent de rattraper votre retard ou de « griller » tout le monde à condition d'être très adroit, car ils sont parsemés d'obstacles en tout genre, qui vous ralentiraient plus qu'autre chose. Ensuite, collecter un certain nombre d'anneaux se trouvant sur le circuit permet d'utiliser un « super booster », qui vous fait traverser toute la course en moins de deux. Ces derniers servent également à ouvrir les portes des voies cachées, souvent les plus rapides. Mais avant de franchir la ligne d'arrivée, un tas de challenges vous attend : retrouver les médailles Sonic pour affronter et gagner les personnages cachés (Robosonic, Sonic Saïen...), récupérer les éme-

COOL, LE JEU À DEUX

Un mode de jeu amusant consiste à retrouver, le premier, cinq ballons disséminés dans le circuit. Ludique et excitant.



Les émeraudes du chaos sont de retour ! En les collectant dans chacun des quatre stages, on ouvre le cinquième niveau.

SONIC R

LES PERSOS CACHÉS

Primo : ramasser les cinq médaillons Sonic répartis dans le stage. Deuzio : finir au moins deuxième. Tertio : combattre un perso caché. Quatro : le battre afin de l'incarner plus tard.

Chacun des persos possède un pouvoir : Sonic saute deux fois, Tails vole, Emy a un turbo, Knuckles plane, Robotnik bombarde...

raudes afin d'accéder au cinquième et sublime circuit, puis au mode Mirror. Ceux qui préfèrent s'amuser sans se prendre la tête apprécieront le mode Ballon (lire Cool, le jeu à deux), et surtout le mode « Chat » où vous devez courir après chacun des personnages pour tous les toucher. Bref, c'est l'éclate sans accroc. Si en plus je vous dis que la réalisation est parfaite, et que le paddle analogique de Nights fonctionne au poil, vous n'avez aucune raison de ne pas vous frotter au hérisson.

Reyda,
seigneur des anneaux...

COURSES : VÉLOCITÉ CONTRE VICE

Les circuits sont loin d'être linéaires, puisqu'il est possible d'emprunter une tripotée de raccourcis et passages secrets. Observez bien la carte !

Garçon, la note ! Reyda s'explique

Peut-être serez vous étonné de la note élevée décerné à ce Sonic R, si vous avez déjà lu un test chez nos confrères (et néanmoins concurrents). En fait, nous avons attendu le plus longtemps possible avant de le tester, histoire d'avoir la version la plus complète, pour le juger correctement. Eh bien c'était une bonne idée car le titre chroniqué, ici, comporte des modes de jeu et une jouabilité qui n'ont rien à voir avec ce que l'on a pu voir dans les versions antérieures. Partant de la mauvaise impression que m'avaient laissé ces préversions, je m'apprêtais à le descendre... Mais après une nuit de jeu acharné, il a fallu se rendre à l'évidence : Sonic R est finalement bien accrocheur, simple d'accès, et plutôt riche — même s'il n'égale pas Mario Kart avec qui la comparaison semble inévitable.

développeur	TRAVELLER'S TALE
éditeur	SEGA
textes	ANGLAIS
genre	COURSE
joueur(s)	1 A 2
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	PARAMETRABLE
durée de vie	MOYENNE
prix	D

PLAYER FUN 90%

En résumé

Ce jeu de course un peu spécial peut sembler court, mais ses nombreux modes de jeu renforcent son intérêt. Et en plus, il est beau !

GRAPHISME 92%
Excellent, avec effets de transparence et clipping limité. Viva Saturn !

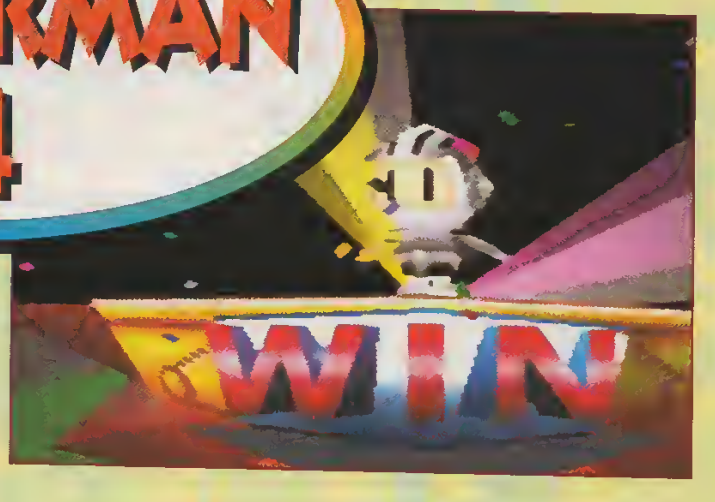
ANIMATION 90%
Fluide et sans défaut, elle n'exagère pas la sensation de vitesse, chère aux Sonic.

SON 90%
Bruitages basiques mais musiques entraînantes. Bon esprit.

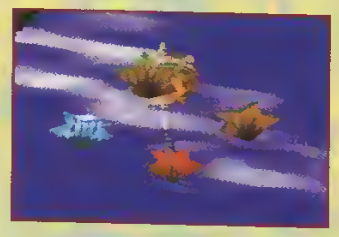
JOUABILITÉ 89%
Tout le monde peut s'y mettre, mais il faut s'entraîner un peu.

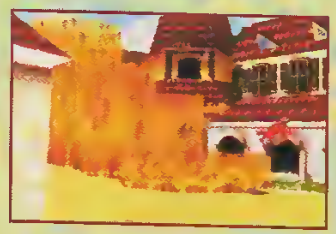
100 95 90 **89%** 80 75 70 65 60 55 50

BOMBERMAN 64



L'arrivée d'un nouveau Bomberman a toujours attiré les membres de la rédac' autour de la télé. Il faut dire que cette figure emblématique d'Hudson (avec PC Kid) est la référence incontestée du jeu convivial. Alors quand c'est sur la Nintendo 64 qu'il pointe son nez...





STORYBOARD

Les Bombermen se la coulaient douce depuis quelque temps... mais attention, les jours heureux sont révolus ! D'infâmes extraterrestres sèment la terreur en « laserifiant » à tout va. À partir de ce scénario à deux bombes, les concepteurs ont pondu un mode Story de bon aloi, mêlant action et réflexion, sans oublier un petit zeste d'aventure !

Sans préambule, commençons par le mode Multijoueur, celui que tout le monde attend : il est loin de faire l'unanimité ! Exit la précision et le caractère évolutif du perso des anciennes versions ; place à un mode plus bourrin et rapide (une partie dure moins de trente secondes), mais très fun quand même. Les bombes ont été modifiées, et explosent désormais en boules de feu semi-sphériques — tandis que le jeu est entièrement en 3D. Reste l'option la plus sympa : un fantôme que l'on incarne quand on s'est fait exploser. Ce revenant a la possibilité de porter les bombes des autres, ainsi que ses adversaires qu'il peut

L'avis des multiplayers

LEFLOU : « On trouve quelques niveaux très sympathiques à quatre joueurs. Malgré cela, on ricane plus qu'on éclate de rire, signe qu'il est moins bon que les versions antérieures. »

BUBU : « Je m'attendais à ce que ce Bomberman soit super, c'est tout le contraire. Le mode Story est peut-être mieux, mais je m'en fous. Quant au Multijoueur, on dirait une cours d'école avec des morpions qui cavalent dans tous les sens. »

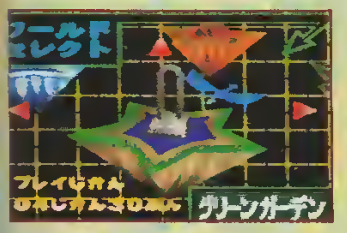
REYDA : « Non ! Ce n'est plus du tout le même jeu ; le seul point commun c'est qu'on se balance des bombes dessus. Dommage pour les anciens joueurs ! D'un autre côté, comme les "recettes" pour gagner ont changé, les nouveaux pourront vaincre leurs aînés. »

CHON : « Je n'ai pas retrouvé la magie et l'excitation des volets 16 bits. L'absence de quadrillage rend le soft moins technique. Bref, je suis déçu ! »

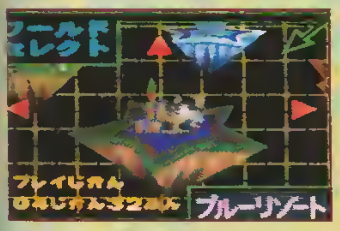
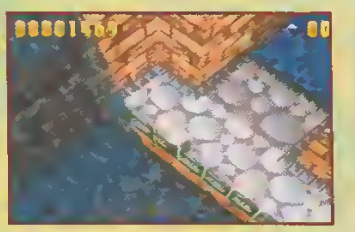
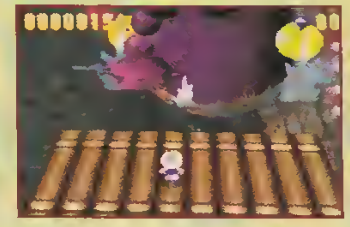
Le cinquième monde se situe dans la base extraterrestre. Hypertechnologique, il est graphiquement différent du reste du jeu.

BOMBERMAN 64

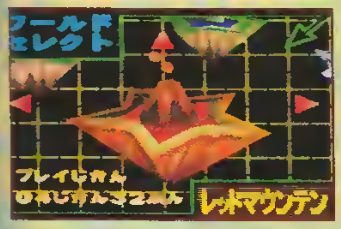
Green Garden



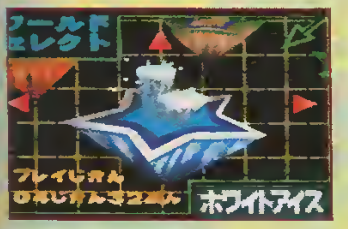
Blue Resault

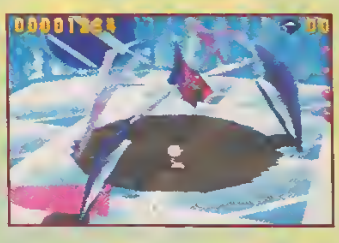




White Ice



Red Mountain





LES « BOMBERMONDES »

Quatre monde sont proposés, plus un cinquième (voire un sixième...) qui ne s'ouvre qu'après avoir accompli, bien sûr, les quatre précités. Chacun d'eux est composé de deux niveaux, d'un pseudo-boss et d'un boss. Cinq cartes d'or sont disséminées dans chaque stage (même dans ceux des boss) : elles permettent d'ouvrir de nouvelles options dans les différents menus du jeu. Il est donc recommandé de retourner dans les niveaux et de récolter toutes les cartes pour apprécier à fond Bomberman 64.

allégrement déplacer hors du ring. Le mode Story est, pour une fois, extrêmement intéressant. Il allie aventure, action et réflexion. Chaque stage (en 3D isométrique), vous obligera à vous creuser les méninges afin d'atteindre la sortie. Et seule l'utilisation judicieuse de vos bombes, qui peuvent rouler, être portées ou gonflées en une superbombe vous fera avancer. Ici, vous actionnez un switch pour ouvrir les vannes d'un barrage et assécher. Là, c'est avec une superbombe que vous faites s'effondrer un pilier pour former un pont. Cela fait un peu penser à Zelda, ce qui est un gage de qualité.

ANA... PAS LOGIQUE !

En fait, le seul défaut du jeu vient du paddle analogique pas assez précis pour ce genre de jeu. Et comme seules huit directions sont utilisées, un paddle normal aurait suffit. Alors, la prochaine fois, m'sieur Hudson, pensez à donner le choix aux joueurs !

Wonder

développeur	HUDSON
éditeur	NINTENDO
textes	ANGLAIS
genre	ACTION/PLATE-FORME
joueur(s)	1 A 4
sauvegarde	OUI
continue	3
difficulté	MOYEN
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

89%

PLAYER FUN 90%

en résumé

Alors que Bomberman est la référence du jeu multijoueur, cette version 64 bits vaut surtout pour son mode Story.

GRAPHISME 92%
Aucun reproche de ce côté, même l'effet de flou tant décrié est absent.

ANIMATION 92%
Aucun reproche... Je sais, je l'ai déjà dit, mais c'est comme ça !

SON 70%
Point faible du jeu... si on peut encore parler de point faible.

JOUABILITÉ 85%
Très jouable mais limite maniable à cause du pad' analogique. Dommage !

100 95 90 80 75 70 65 60 55 50

-25F

VALABLE SUR L'OCCASION
A PARTIR DE 200F D'ACHAT

SCOREGAMES
MULTIMEDIA

SATURN

TOURING CAR — 349F

FIGHTING FORCE — 329F

QUAKE — 349F

SONIC R — 349F

ENEMY ZERO — 349F

MARVEL SUPER HEROES	329
TENNIS ARENA	349
RESIDENT EVIL	349
LAST BRONX	329
WORLDWIDE SOCCER 98	349
LOST WORLD	349
JONAH LOMU	349
DUKE NUKEM	349

PLAYSTATION

TOMB RAIDER II — 349F

CRASH BANDICOOT II — 329F

STREET FIGHTER EX — 299F

ALERTE ROUGE — 329F

LES CHEVALIERS DE BAPHOMET II — 329F

FINAL FANTASY VII — 369F

TIME CRISIS + GUN — 529F

FIFA 98 — 349F

DUKE NUKEM — 349F

DBZ FINAL BOUT — 329F

PANDEMONIUM II	349
PGA 98	349
M6 TURBO RACING	349
FELONY	349
AIR RACE	349
DINASTY WARRIOR	349
JERSEY DEVIL	349
TEST DRIVE 4	349
MOTO RACER	349
VERSAILLES	269
FIGHTING FORCE	349
RESIDENT EVIL DIR. CUT	269
NBA 98	349
NASCAR 98	349
FORMULA ONE 97	369
Z	349

NINTENDO 64

GOLDEN EYE — 429F

DIDDY KONG RACING — 369F

DUKE NUKEM — 499F

SAN FRANSISCO RUSH — 449F

TOP GEAR RALLY — 469F

MACE — 499F

EXTREME G — 499F

MARIOKART 64 — 369F

SUPER MARIO 64 — 369F

LYLAT WARS — 479

DOOM — 479F

LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL & TELEPHONE

3615 SCOREGAMES

OU PAR TELEPHONE

08 36 685 686

MISE A JOUR QUOTIDIENNE !

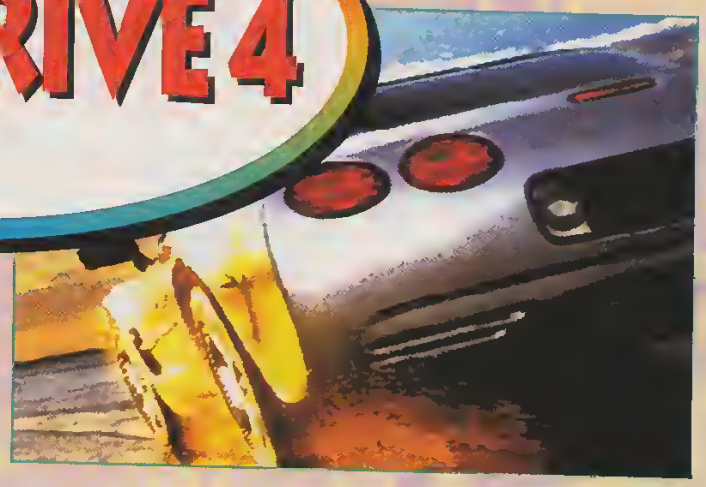
- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE 128 P. EXCLUSIVEMENT PAR MINITEL OU 08 36 685 686

GAGNEZ **24** NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

RECONNAISSEZ L'ACTEUR QUI A ENREGISTRE LE 36 68 ET GAGNEZ DES MILLIERS DE BONS D'ACHAT EN REPONDANT SUR LE SERVICE

SCOREGAMES
MULTIMEDIA
VOUS INVITE A VENIR FETER NOEL DANS VOTRE MAGASIN LE PLUS PROCHE MEME LES DIMANCHES 7, 14 & 21 DECEMBRE !
279F OCCASION +40F DE BONS D'ACHAT CADEAU
ME BOY
590F OCCASION +60F DE BONS D'ACHAT CADEAU
SATURN
790F OCCASION +80F DE BONS D'ACHAT CADEAU
PLAYSTATION
790F OCCASION +80F DE BONS D'ACHAT CADEAU
NINTENDO 64
VENEZ RETIRER LE NOUVEAU CATALOGUE 128 PAGI
DANS L'UN DES 28 MAGASINS SCOREGAMES
OU PAR MINITEL ET 08 36 685 686
NOS ADRESSES
ZERO PAD PSX 99F
SUPER PAD N64 149F
VIBREUR N64 129F
PAD ANALOGIQUE PSX 199F
VOLANT MAD CATZ PSX 449F
VOLANT MAD CATZ N64 449F
MEMORY CARD PLAYSTATION 89F
MEMORY CARD NINTENDO 64 99F
199F OCCASION +40F DE BONS D'ACHAT CADEAU
SUPER NINTENDO
299F OCCASION +40F DE BONS D'ACHAT CADEAU
MEGADRIVE
SCORE-GAMES VPC (9h - 19h30)
6, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - Tél : 01 53 320 320
LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT
Nom
Prénom
Adresse
Ville
Code Postal
Date de Naissance
Code client
N° de tél.
Jeux
Console
Neuf
Occasion
PRIX
Chèque
Mandat
Carte bancaire
Expire le .... /.... .
Signature
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK
FRAIS DE PORT EN ENVOI 48H (1 à 6 jeux 29F pour metropole uniquement) OU CONSOLE 60F
FRAIS DE PORT EN ENVOI 24H (1 à 6 jeux 49F pour metropole uniquement) OU CONSOLE 80F
TOTAL A PAYER
Nous contacter pour vos envois en dehors de la France métropolitaine
LIVRAISON 24H
CHRONOPOS
ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
(Face au metro St Lazare)
Tél . 01 53 320 320
JUSSIEU
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS (M° Jussieu)
Tél . 01 43 29 59 59
ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
(RER Luxembourg)
Tél . 01 43 25 85 55
VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS (M° V. Hugo)
Tél 01 44 05 00 55
VAUGIRARD
365 rue de Vaugirard
75015 PARIS
(M° Convention)
Tél 01 53 688 688
CHELLES (77)
C cial Chelles 2 Nat 34
77508 CHELLES
Tél 01 64 26 70 10
VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél 01 39 50 51 51
LA DEFENSE (92)
C cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél 01 47 73 00 13
BOULOGNE (92)
60, av du G Leclerc - Nat 10
92100 BOULOGNE
M° Billancourt
Tél 01 41 31 08 08
ANTONY (92)
25 av de la Div Leclerc Nat 20
92160 ANTONY (RER B)
Tél . 01 46 665 666
AULNAY (93)
C cial Parinor - Niv 1
93606 AULNAY SOUS BOIS
Tél : 01 48 67 39 39
PANTIN (93)
63 av. Jean Lolive Nat 3
93500 PANTIN
Tél · 01 48 441 321
ST DENIS (93)
C cial St Denis
Basilique
6 pas. des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01
CRETEIL (94)
5 r du G Leclerc
94000 CRÉTEIL
(r piétonne, Créteil Village)
Tél 01 49 81 93 93
KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICÊTRE
Tél . 01 43 901 901
FONTENAY SOUS BOIS (94)
C cial Vol de Fontenay
94120 FONTENAY SOUS BOIS
(A côté de Toys r' us)
Tél . 01 48 76 6000
CERGY PONTOISE (95)
C cial Cergy 3 Fontaines
(face à la "tête dans les nuages")
95000 CERGY
Tél : 01 34 24 98 98
TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 TOULOUSE
Tél 05 61 216 21
COMPIEGNE (60)
37 cours Guyneme
60200 COMPIÈGN
Tél : 03 44 20 52 5
AMIENS (80)
19 rue des Jacobin
(Galerie des Jacobins
80000 AMIENS
Tél 03 22 97 88 8
POITIERS (86)
12 rue Gaston Hul
86000 POITIERS
Tél 05 49 50 58 5
LILLE (59)
52 Rue Esquermois
(la Tête dans les Nuag
59000 LILLE
Tél . 03 20 519 55
ORGEVAL (78)
C cial Art de Vivre N
(face "Le Cercle")
78630 ORGEVAL
Tél 01 39 08 11 6
CORBEIL (91)
C.cial VILLABE
(face au M° Donal
91813 VILLABE
Tél 01 60 86 28 2
LE MANS (72)
44, 48 av du Gén De G
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 400
CHENNEVIERES (9
C cial PINCE-VEN
Nationale 4
94490 ORMESSO
Tél 01 45 939 93

TEST DRIVE 4



Ancêtre de Need For Speed, Test Drive se refait une santé sur PlayStation. Avec ses graphismes soignés et sa très bonne jouabilité, ce quatrième volet tient la route.

Test Drive, sorti sur Atari ST, Amiga et PC il y a un bon bout de temps, a été développé par l'équipe qui allait ensuite réalisé le célèbre Need For Speed. Du coup, ce Test Drive quatrième du nom conserve le même esprit que NFS. Il vous propose de parcourir cinq circuits (routes de campagne ou circuits urbains) dans tous les sens, en mode Reverse, de jour, de nuit... Attention, il ne s'agit pas de tracés en boucle, mais de pistes menant d'un point à un autre. Un bon gage de richesse ! Détail intéressant, vous pouvez choisir de piloter avec ou sans circulation. Dans le premier cas, vous devez éviter des véhicules qui ne participent pas à la course, et prendre garde à ne pas vous faire arrêter par la police. Dans le second, la voie est libre, et seuls six autres concurrents se tirent la bourre en votre compagnie !

LES VUES

Le jeu comporte sept vues : des extérieures en plan éloigné ou rapproché (six différentes) à la classique vue intérieure.

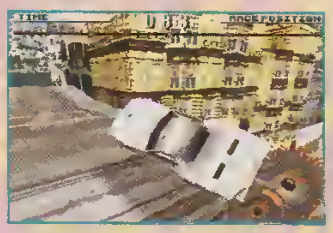
Quand une voiture de police parvient à vous dépasser, vous devez obligatoirement vous arrêter avant de pouvoir repartir.

UNE TRES BONNE JOUABILITÉ

Vous avez le choix entre dix véhicules dont des Spider, Chrysler, Chevrolet Corvette et autres Jaguar. La conduite est excellente et assez pointue. Faites attention à ne pas freiner au milieu d'une courbe, vous

LES CRASHS

Certains crashs sont très spectaculaires, comme ceux que vous pourrez avoir à San Francisco, où vous risquez de percuter les voitures débouchant des rues perpendiculaires.



Les collisions avec les véhicules du trafic ralentiront considérablement votre progression. Tâchez de les éviter !

pourriez partir en tête-à-queue, et subir des crashs assez impressionnants. Plusieurs modes de jeu sont disponibles comme la Course simple, la Course avec cumul de temps de toutes les épreuves, le Championnat, etc. Techniquement, Test Drive 4 est bien réalisé et les graphismes sont vraiment très beaux. Seul, c'est déjà sympa, mais c'est à deux, via le câble link, que vous l'apprécierez pleinement. Bref, TD 4 est un bon jeu de caisses qui devrait plaire aux fans de NFS... et aux autres !

Chon

LES CIRCUITS

1/ Keswick 1 en Angleterre ;
2/ San Francisco 1 aux USA ;
3 et 4/ Berne 1 en Suisse ;
5/ Kyoto 1 au Japon ;
6/ Washington 1 aux USA.
Pour tous les types de pilotage !

L'avis du rédac' chef

ELWOOD : « Ce Need For Speed axé arcade, n'est pas dénué de charme. Rapide, beau et jouable, Test Drive 4 s'avère très fun en solo et carrément éclatant en mode Link. De plus, il vous propose de piloter de vrais "muscle cars" américains (Chevrolet, Ford...), coiffés de V8 pleins de chevaux survitaminés. Ça va blaster grave sur le bitume ! Une belle surprise, en somme. »

Le générique

Le menu Générique vous présente la majorité des personnes qui a travaillé sur le jeu, avec leur nom et photo. Ces dernières sont traitées avec humour, en fonction de la personnalité de chacun.

développeur
PITBULL SYNDICATE
éditeur
ELECTRONIC ARTS
textes
FRANÇAIS
genre
COURSE AUTO
joueur(s)
1 A 2
sauvegarde
MEMORY CARD
continue
NON
difficulté
MOYENNE
durée de vie
BONNE
prix
A B C D E F

92%

PLAYER FUN 93%

en résumé

Test Drive 4 est dans la lignée de Need For Speed. Il dispose d'une excellente réalisation, et d'une jouabilité vraiment sympa.

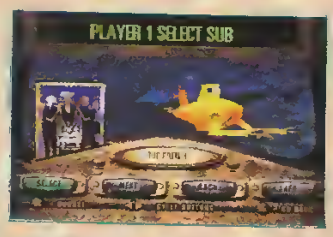
GRAPHISME 94%
C'est très soigné avec des tonnes de détails. Du bon boulot !

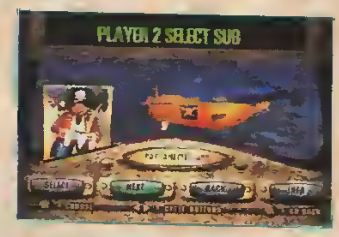
ANIMATION 92%
Ça bouge assez vite et bien, même en mode Link.

SON 90%
Le bruit du moteur manque de punch, mais les crissements des pneus sont cool.

JOUABILITÉ 93%
Pas de gros problème de prise en main, on maîtrise rapidement.

CRITICAL DEPTH

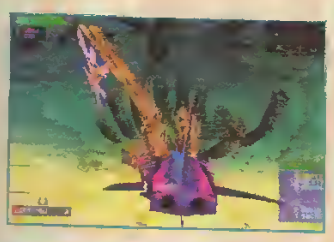


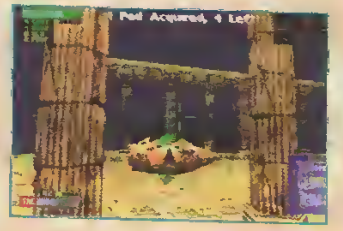


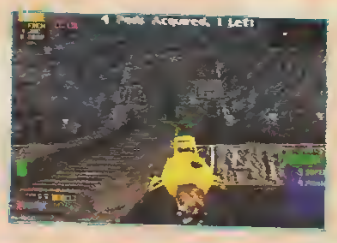
PUISSANCE DE FEU
Les douze sous-marins sont dotés d'attaques différentes, mais disposent d'une force de frappe sensiblement identique.

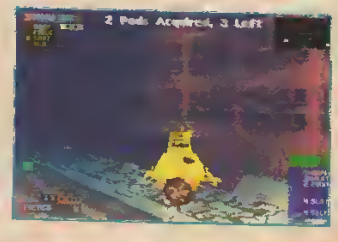
Critical Depth, à ne pas confondre avec Depth (tout court), est un jeu de combat opposant des sous-marins délirants.

Critical Depth n'est pas vraiment un shoot them up bien qu'il en est certains aspects. En fait, des rapports font état d'une mystérieuse source d'énergie décelée dans les fonds marins. Plusieurs expéditions, aux motivations différentes, sont envoyées à sa recherche. Chaque camp dispose d'un sous-marin surréaliste doté d'un arsenal d'armes tout aussi délirant. L'objectif commun de ces protagonistes est de réunir les cinq « pods » d'énergie avant les autres. Pour cela tous les moyens sont bons, mais le plus efficace est d'envoyer l'ennemi par le fond. Ambiance « Abyss » garantie... Les sols marins sont truffés d'options augmentant votre puissance de feu ou restaurant une partie de votre bouclier. Ces duels se déroulent dans un environnement 3D, qui n'est pas sans rappeler un peu Aquanaut's Holyday. Toutefois, en ce qui concerne les textures, il n'y a pas photo : celles de Critical Depth sont nettement plus riches et plus fines. C'est un tel régal pour l'œil qu'une fois l'océan débarrassé de tout ennemi, on prend le temps d'apprécier la faune sous-marine en évoluant dans les

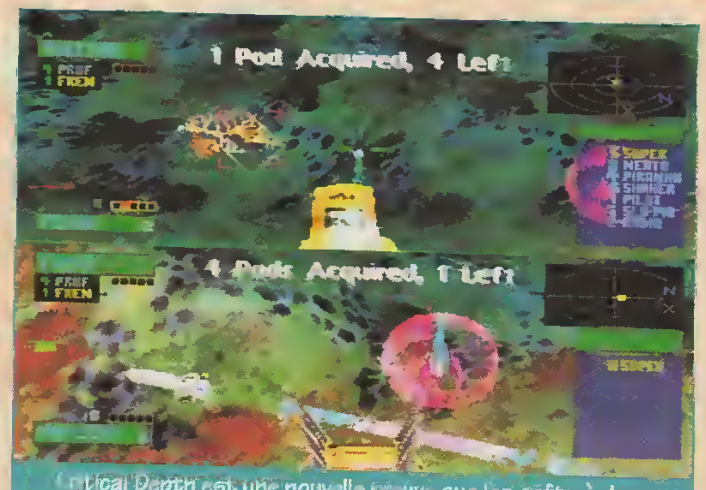








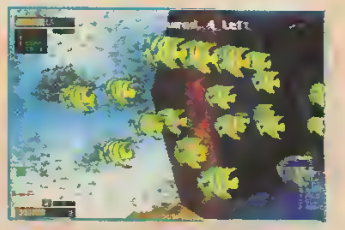
B'en conçue, cette petite merveille graphique pourrait être l'une des surprises de cette fin d'année.



Critical Depth est une nouvelle preuve que les softs à deux joueurs peuvent tourner efficacement en écran splitté.

FAUNE AQUATIQUE

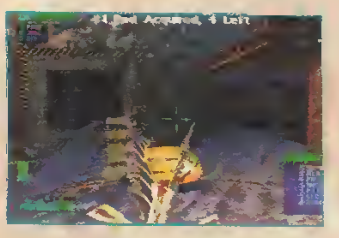
Outre de nombreux bancs de poissons tropicaux en bitmap, on rencontre, dans ces fonds marins, des animaux plus gros, gérés en 3D : méduses, tortues, requins...



Ce sous-marin marqué de la faucille et du marteau (l'un des rares à être réaliste) fait office de boss.

fabuleuses cités englouties, cadres de ces affrontements. Critical Depth propose plusieurs modes de jeu dont un pour deux joueurs en écran splitté. Mais le plus prenant reste le mode Campagne en solo, au cours duquel on enchaîne une douzaine de combats contre des adversaires sans cesse plus nombreux et plus adroits. Soulignons enfin que les compositions musicales, mi-symphoniques mi-électriques, rythment ces duels ont fait l'objet d'un soin particulier. On s'y croirait !

Wolfen,
vieux loup de mer.



CITÉS ENGLOUTIES

Les combats sous-marins ont pour cadre des cités englouties aux inspirations très diverses, où le contemporain côtoie sans complexe l'antique ou le futuriste.

La séquence cinématique d'intro est d'enfer ! Dommage qu'elle soit si courte...

développeur	SINGLETRAC
éditeur	GT INTERACTIVE
textes	ANGLAIS
genre	SHOOT MARIN
joueur(s)	1 A 2
sauvegarde	OUI
continue	3
difficulté	MOYENNE
durée de vie	INTÉRESSANTE
prix	A B C D E F

92%

PLAYER FUN 95%

en résumé

Critical Depth ressemble à un « shoot them sous-marin ». Avec des décors somptueux et des musiques puissantes !

GRAPHISME 92%

La faune et les décors sous-marins sont tout bonnement somptueux.

ANIMATION 90%

3D oblige, tout ce qui bouge est très bien animé.

SON 95%

Recherchées et travaillées, les musiques créent une excellente ambiance.

JOUABILITÉ 85%

C'est un peu confus au début ; le temps de s'adapter aux commandes.

FORMULA KARTS

PlayStation/ Saturn

Après Ayrton Senna Kart Duel, sorti l'an passé, le public console va pouvoir goûter une nouvelle fois aux joies du karting, avec Formula Karts. Préparez les combis, et faites chauffer les moteurs. La piste vous attend !

Formula Karts, à l'instar de Ayrton Senna Kart Duel, propose un total de neuf circuits (dont un caché) ; ce qui, sans être extraordinaire, est somme toute suffisant. Ils sont situés dans huit pays différents ; le neuvième ayant pour cadre... la lune. Concernant les karts, vous avez le choix entre huit teams, plus un kart caché monstrueusement performant. Les engins possèdent évidemment des caractéristiques différentes (concernant la tenue de route, la puissance et la consommation d'essence). Il va sans dire que les plus rapides ont une adhérence précaire ! Toutefois, si vous décidez de jouer en mode Championnat ou Arcade, je vous conseille d'opter pour un kart moyen comme le Elf Masters (nommé Sega sur Saturn), qui offre un bon compromis. Il vous permettra de finir le jeu, même dans le niveau de difficulté le plus élevé. À ce propos, le jeu en comprend trois qui influent sur la vitesse et l'agressivité des adversaires, mais

LES VUES

Deux seulement sont disponibles : une de derrière (l'équivalent de la vue extérieure pour une voiture), et une subjective qui offre plus de sensations. Dommage que l'on ne voit pas les roues avant et les pieds, scotchés aux pédales !

Elf Masters Kart

Depuis quelques années, à cette époque, se déroule au Palais omnisport de Paris-Bercy, le challenge Elf Masters Kart, organisé par Philippe Streiff (ancien pilote de Formule 1 accidenté en 1981). Durant un week-end, les meilleurs kartmen du moment, ainsi que quelques pilotes de F1 (anciens et actuels), se tirent la bourre sous les feux des projecteurs. Sony est partenaire de cet événement très médiatique, qui rencontre un succès grandissant au fil des années. C'est donc fort logiquement que Formula Karts, version PlayStation, est parrainée par Elf Masters — même si elle est

identique à la mouture Saturn. Si vous souhaitez assister à ce « show-kart », et que vous avez les moyens (ce n'est pas donné !), réservez vos places... s'il en reste ! Elf Masters Kart 98 : le 29 novembre (de 20 h à minuit) et le 30 (de 14 h 30 à 18 h 30).

En mode Deux joueurs, le volant (normalement visible) n'est plus affiché. Mais ce n'est pas très gênant (Saturn).

FORMULA KARTS

LES TEAMS ET LES CIRCUITS

ELF MASTERS - ALLEMAGNE

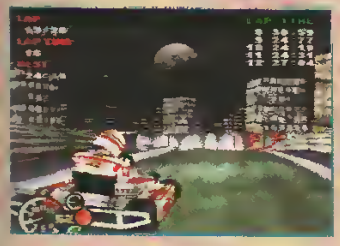
NOISY - FRANCE

PIT KARTS - AUSTRALIE

MANIC - HOLLANDE

KARTING MAGAZINE - ANGLETERRE

WORN - BRÉSIL


MELTDOWN - JAPON

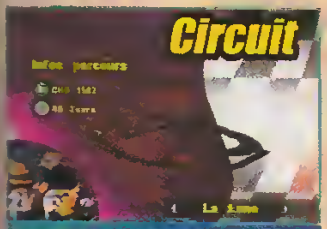
BULL - ÉGYPTE

ELF MASTERS - SUR LA LUNE !

également sur la rapidité de l'animation. Ces niveaux représentent en fait des catégories en centimètres cubes, comme dans Mario Kart.
Le mode Arcade est assez différent des autres puisqu'il vous rapporte de l'argent à la place de points. Grâce à ce pécule, vous aurez la possibilité de booster votre kart, en achetant de nouveaux moteurs, réservoirs, et même des turbos. De son côté, le mode Championnat classique est un peu plus difficile, puisque seul votre pilotage compte — la moindre erreur dans le niveau de difficulté le plus élevé se paie au prix fort. Quel que soit le mode, la conduite est en revanche toujours la même. Pour pratiquer régulièrement le kart, je peux vous dire d'ailleurs que le pilotage est assez réaliste, même si aucun jeu ne remplacera jamais les sensations éprouvées à quelques centimètres du sol. On a beau être assis dans un baquet, le karting est un sport plutôt physique ! Enfin, sachez que le jeu à deux est possible grâce à un split horizontal, et que tous les records sont sauvegardés par catégorie.
Bref, que ce soit sur PlayStation ou Saturn, Formula Karts est indispensable, pour qui aime le karting et le pilotage. Avis aux amateurs.

Chon,
fou de kart

En mode Difficile, la baston avec les adversaires est constante. Accrochez-vous ! (PlayStation).



Pour obtenir le circuit de la Lune, vous devez terminer premier du championnat en mode Difficile (PlayStation).

éditeur	TELSTAR
éditeur	SONY/SEGA
textes	FRANÇAIS
genre	KARTING
joueur(s)	1 A 2
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	NON
difficulté	PARAMÉTRABLE
durée de vie	BONNE
prix	A B C D E F

92%

PLAYER FUN 94%

en résumé

Ce bon jeu de karting, offrant un pilotage intéressant, fait penser à Super Karts sur PC. Un titre pour qui aime ce sport !

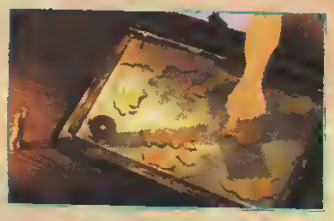
GRAPHISME 92%
C'est correct, même si ça manque parfois de finesse.

ANIMATION 90%
Pas de problème, ça va vite (en mode Difficile en tout cas).

SON 87%
Le crissement des pneus est bien rendu, contrairement au bruit du moteur.

JOUABILITÉ 95%
Bonne prise en main, on est tout de suite dans le coup.

LES BOUCLIERS DE QUETZACOATL



LES ÉNIGMES

Elles ont pour la plupart des solutions logiques. Toutefois, penser à combiner plante grimpante, filet de pêche et cible de géomètre ne vient pas naturellement...

Le rythme des sorties de jeux d'aventure atteste que le genre se porte plutôt bien. Après le succès rencontré par les Chevaliers de Baphomet, on savait depuis un moment qu'une suite était en chantier. La voici !

L'insupportable Georges Stobbart est de retour à Paris dans un épisode baptisé les Boucliers de Quetzacoatl. Oubliez le complot des néo-Templiers ; cette fois, il s'agit en toute modestie de sauver le monde ! Cette aventure se déroule en alternance entre l'Europe de l'Ouest et l'Amérique Centrale et, comme l'indique le nom du jeu, aborde le thème des légendes de la civilisation Maya.

Dès le début, on constate que l'interface est identique au premier épisode : comprenez qu'elle est plus ergonomique à la souris qu'au paddle.

Un événement déclenchant une séquence peut parfois être un simple dialogue, au cours duquel le bon sujet doit être abordé.

De même, les énigmes auxquelles vous serez confronté ont des solutions globalement logiques. Il y a bien quelques passages où il faut faire travailler son imagination, mais nous sommes à des années-lumière de l'esprit tordu des jeux d'aventure loufoques, tels que Blazing Dragons ou la saga Discworld. Petit clin d'œil au volet précédent, on retrouve en cours de jeu des personnages comme Lobineau, désormais le rival de Georges, ou le couple d'Américains excentriques, Duane et Pearl, sur une île des Caraïbes.

LES BOUCLIERS DE QUETZCOATL

MINI-AVENTURES

Vous contrôlerez Georges ou Nicole au cours de mini-aventures en solo. Dommage que l'on ne puisse pas passer de l'une à l'autre, afin d'avoir deux voies d'investigations distinctes.

Au bout d'un moment, vous risquez la mort en pas d'un. Un conseil : sauvegardez souvent.

En ce qui concerne les voix, pas de surprise : les personnages conservent leur accent, mais le ton des dialogues manque parfois de conviction. L'action donne un rôle plus important à Nicole qui ne fait plus uniquement de la figuration. Elle prend désormais une part active à l'aventure, notamment lorsque Stobbart se retrouve dans une mauvaise passe. Bref, s'il ne présente pas de véritable révolution, les Boucliers de Quetzacoatl est un excellent jeu d'aventure, qui aura sans aucun doute le même succès que son prédécesseur.

Wolfen

développeur: REVOLUTION
éditeur: SONY
textes: FRANÇAIS
genre: AVENTURE
joueur(s): 1
sauvegarde: OUI
continue: NON
difficulté: ÉLEVÉE
durée de vie: LONGUE
prix: A B C D E F

PLAYER FUN 90%

en résumé

Bien que techniquement moyen et sans grand changement, ce jeu d'aventure est la digne suite des Chevaliers de Baphomet.

DESTINATIONS

Une fois encore, le périple de Georges et Nico va prendre des accents étrangers, puisqu'il va se dérouler, surtout, entre l'Amérique Centrale et l'Europe.

L'inventaire s'affiche lorsque vous placez votre curseur en haut de l'écran. Difficile de trouver une utilisation à un capuchon de cheminée !

GRAPHISME 88%
Des sprites évoluant dans des décors 2D de bonne facture.

ANIMATION 85%
Il n'y a rien à dire : c'est simple mais efficace.

SON 85%
Bien que bénéficiant d'une bonne accentuation, les voix manquent parfois de conviction.

JOUABILITÉ 88%
Moyenne ; on joue un peu trop souvent au pixel près.

MACE THE DARK AGE

Lord Deimos est l'un des persos les plus sympathiques du jeu. Anti-paladin, quand tu nous tiens...

Encore une conversion d'arcade, encore un jeu Midway, avec bien sûr une saveur « mortal kombesque »... Très bien m'sieur, mais le jeu, là, il est bien ?

Proposant des duels entre combattants très différents dans un monde médiéval fantastique, Mace a de quoi séduire les joueurs. D'abord, son style à part, qui ne cherche pas à rivaliser avec Soul Blade : le rythme du jeu est différent, on ne peut pas enchaîner sans s'être entraîné au préalable, et l'esquive y est mieux gérée. Attention, je n'ai pas dit que Mace était meilleur ! Les deux ne sont pas comparables, c'est tout. Ensuite, il propose quatorze personnages de base (plus trois boss) qui utilisent des armes très variées : hache et épée, bien sûr, mais aussi fléau d'armes, cimeterre, lance... Notons aussi l'utilisation intelligente des boucliers par les persos qui en sont dotés : parade + frappe, poussée au contact. On voit que les concepteurs ont réfléchi à l'utilisation de chaque arme, et ont prévu des mouvements équilibrés et sans trop d'exagération. Bref, c'est plutôt réaliste.

Terrain favorable, terrain miné...

Une des originalités de Mace est de proposer un terrain « réaliste », c'est-à-dire contenant des obstacles et des reliefs ; mais rassurez-vous, leur achitecture est très simple. On peut donc, tout en esquivant, monter des marches, tomber dans une fontaine ou sauter sur une poutre, ce qui

influence la façon de se mettre en garde. Conservons à l'esprit le vieil adage : terrain élevé égal position avantageuse ! On peut grâce à certains coups, particulièrement violents, balancer son ennemi dans des endroits peu fréquentables : coulée de lave ou sables mouvants. Et ensuite prendre plaisir à l'empêcher de s'en dépêtrer, tout en lui faisant remarquer que ses points de vie baissent de façon inquiétante. Sadique mais si agréable !

Samuraï contre Berserker... chacun ses atouts. Les personnages ont tous du charme.

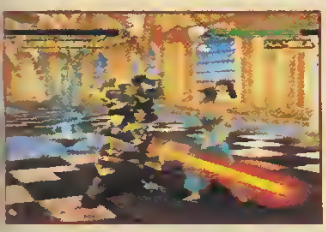
POUR CONNAÎTRE TON ENNEMI, CONNAIS-TOI TOI-MÊME !

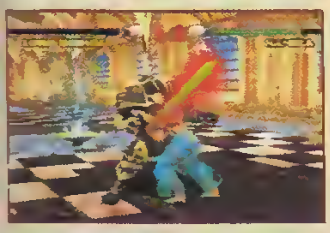
Chacun des combattants est donc complexe à maîtriser car il faut apprendre à couvrir ses points faibles, retenir que les chocs simultanés sont avantageux pour ceux qui ont les meilleures armures... Bref, il faut vous mettre dans la peau du combattant que vous contrôlez. C'est pourquoi Mace est stressant

Les classiques du genre « tornade qui vient vers toi en vrombissant » ont aussi leur place ici.

Certains coups spéciaux font flasher l'écran, en plus d'étourdir l'adversaire.

MACE THE DARK AGE





EXÉCUTION TOUT EN DOUCEUR

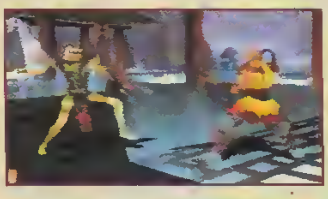
Voici une des fatalités du jeu qui m'a le plus étonné malgré son côté prévisible. Classique mais réussi, n'est-ce pas ? Des tas d'autres « exécutions » surprises vous attendent, mais les manipulations sont difficiles à réussir.

On peut, une fois l'adversaire soulevé, l'envoyer valdinguer à travers le ring. Bon vol !

Les projectiles répondent (hélas !) toujours présents. Après tout, il n'y a pas d'héroïc-fantasy sans magie.

mais pas frustrant : quand on perd, on sait qu'on a fait telle ou telle erreur, ou qu'on a employé la mauvaise tactique. Le jeu y perd en « fun » immédiat, mais il demeure ainsi vraiment plus profond que beaucoup d'autres — on ne pourra jamais battre tout le monde en utilisant toujours les mêmes coups. Hep, les gars, ce ne serait pas justement une caractéristique qui fait défaut à de nombreux jeux de baston made in Japan ?

Reyda,
sabreur à ses heures.



Le mode Practice n'est pas très réussi, mais le mannequin que vous y tabassez est rigolo.

développeur
MIDWAY
éditeur
GT
textes
ANGLAIS
genre
COMBAT
joueur(s)
1 A 2
sauvegarde
NON
continue
INFINI
difficulté
PARAMETRABLE
durée de vie
ASSEZ LONGUE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 85%

En résumé

Enfin un jeu de combat acceptable sur N64. Technique, ni trop rapide ni trop lent, il mérite votre attention, malgré son manque de pêche.

GRAPHISME 87%
N'exploite pas toutes les capacités de la N64. Et puis y'en a marre du flou !

ANIMATION 87%
Là encore, rien de fabuleux, mais tout est clair et précis.

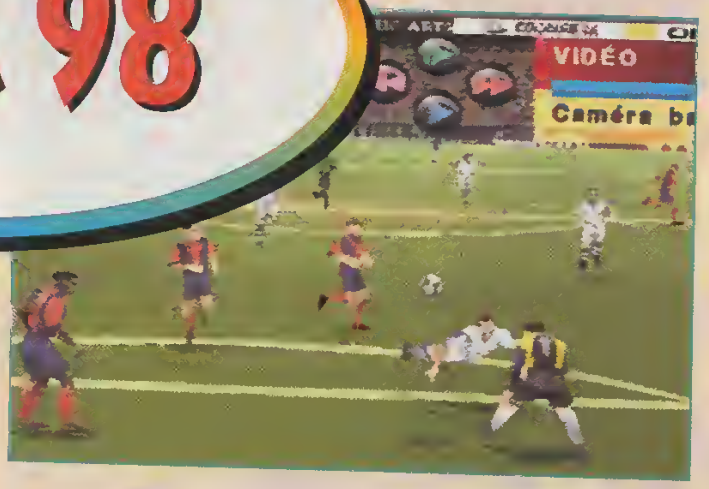
SON 80%
Ambiance « mortal kombesque » un peu stressante. Voix digitalisées réussies.

JOUABILITÉ 90%
Simple et compliquée à la fois : il faut une bonne mémoire.

100 95 89% 85 80 75 70 65 60 55 50

FIFA 98

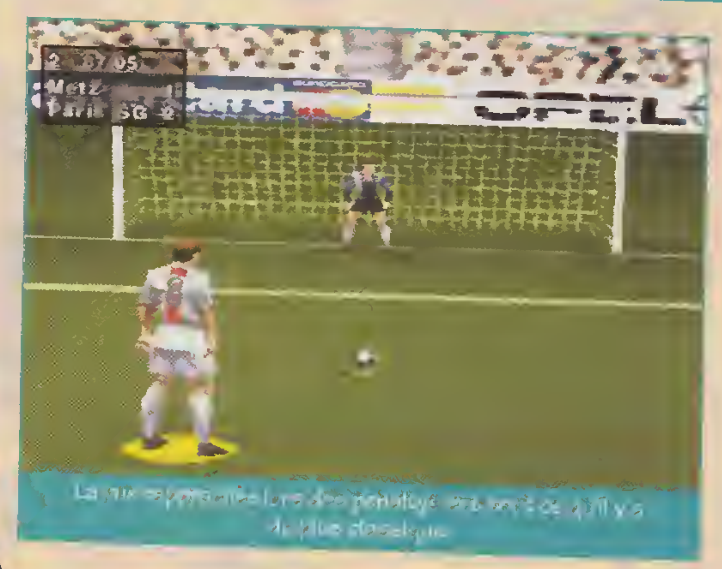
Après FIFA 97, déjà réussi, Electronic Arts sort le volet 98, logiquement axé vers la prochaine Coupe du monde. Le résultat est à la hauteur de nos espérances : le jeu est beau et résolument complet.



La prochaine Coupe du monde va bientôt envahir les écrans, et les jeux consacrés à cet événement vont être nombreux. Il y aura du bon, du moins bon, et peut-être même du mauvais... FIFA 98 fait indéniablement partie de la première catégorie.

Les graphismes et les mouvements des joueurs (réalisés à l'aide de la Motion Capture) sont aussi bons que dans le volet 97. La possibilité de disputer des championnats nationaux vous est toujours offerte, avec en plus un mode dédié au Mondial 98. Vous pouvez paramétrer le jeu à votre convenance, en choisissant le niveau de difficulté, l'assistance de l'ordinateur, etc. Bref, les paramètres sont nombreux et ont le mérite de satisfaire les puristes comme les novices. La jouabilité est, elle aussi, exemplaire puisque la prise en main est instantanée. En mode Débutant ou Professionnel, vous marquerez assez facilement, et pourrez atteindre des scores surréalistes. Alors qu'en niveau International, vous devrez élaborer des actions plus complexes pour approcher le but adverse. Enfin, vous avez toujours la possibilité

RETRANSMISSION
De nombreuses caméras sont disponibles. En voici trois : style écran TV, depuis la touche, et au niveau de la balle.



FIFA 98

PERSONNALISATION

Dans le menu « personnaliser », vous pourrez constater que la représentation des joueurs est proche de la réalité. Il est également possible d'effectuer des transferts.

Simone, l'attaquant du PSG, vient de faucher le gardien adverse. La réaction de l'arbitre est immédiate : c'est l'expulsion !

d'effectuer des transferts comme bon vous semble. Vous pourrez ainsi remettre à jour l'évolution des données réelles, ou vous constituer une équipe de stars, composée des meilleurs joueurs mondiaux. Dommage que cet aspect à la « Player Manager » n'ait pas été plus poussé, le soft aurait encore gagné en profondeur. Quoi qu'il en soit, FIFA 98 est une incontestable réussite. Il saura rallier à sa cause les fans de toujours, mais aussi ceux qui, comme moi, apprécient peu d'être assistés par la console.

Chon

REPLAY

Le ralenti, accessible à tout moment sauf lors d'un changement de joueurs, permet de revoir les actions chaudes et les buts. À cette occasion, vous pouvez changer de caméra.

Mondial 98

FIFA 98 comprend un mode qui vous permet de disputer la prochaine Coupe du monde, qui aura lieu en France dans quelques mois. Comme dans la réalité, le Brésil est qualifié d'office car c'est le tenant du titre. En revanche, dans le jeu, la France doit disputer les phases éliminatoires, alors qu'elle est également qualifiée en tant que pays organisateur. Cette petite erreur n'est pas préjudiciable car, pour le reste,

l'exactitude des dates a été scrupuleusement respectée. Concernant le niveau des équipes, la formation tricolore a été surestimée puisqu'elle apparaît comme la plus forte, nettement supérieure au Brésil. Nous verrons sur le terrain en juin prochain !

développeur	ELECTRONIC ARTS
éditeur	ELECTRONIC ARTS
textes	FRANÇAIS
genre	FOOTBALL
joueur(s)	1 A 4
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	BONNE
prix	D

93%

PLAYER FUN 92%

En résumé

La cuvée 98 est aussi bonne, si ce n'est meilleure, que la 97. Depuis son arrivée sur PlayStation, FIFA s'est refait une jeunesse !

GRAPHISME 94%
Les polygones sont aussi beaux que dans le volet précédent.

ANIMATION 88%
Quelques rares et courts ralentissements avec certaines vues.

SON 90%
Les commentaires sont cette fois en anglais. Bruitages corrects.

JOUABILITÉ 94%
Bonne prise en main. Possibilité de désactiver l'assistance de l'ordinateur.

100 85 80 75 70 65 60 55 50

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

ESPACE 3 games

Super Nintendo

DBZ HYPER DIMENSION + 1 MANETTE	449,00
FIFA 98	329,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DE LUXE	**399,00**
LOST VIKING 2	299,00
LUCKY LUCKE	399,00
NBA LIVE 97	299,00
PRINCE OF PERSIA 2	299,00
SCHTROUMPFS 2	**299,00**
SECRET OF EVERMORE + GUIDE	399,00
SIM CITY 2000	399,00
SPIROU	199,00
SUPER MARIO ALL STAR	249,00
TERRANIGMA + GUIDE	399,00
TETRIS ATTACK	349,00
TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	299,00
• MANETTE RHINO	69,00
• MANETTE ASCII	99,00
• ALIMENTATION SECTEUR	159,00
• PRISE PERITEL	149,00

Promos

ASTERIX	**149,00**
ASTERIX ET OBELIX	199,00
BATMAN FOR EVER	**149,00**
DONKEY KONG 1	299,00
FOREMAN FOR REAL	149,00
FULL THROTTLE	199,00
F ZERO	149,00
HAGANE	**99,00**
ILLUSION OF TIME + GUIDE	299,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	199,00
IZZY'S QUEST OF OLYMPIC GAMES	149,00
JUDGE DREDD	**149,00**
KILLER INSTINCT	**99,00**
MARIO KART	199,00
MORTAL KOMBAT	129,00
MORTAL KOMBAT 2	199,00
MYSTIC QUEST	149,00
NBA JAM	129,00
NHL 96	129,00
PACK ATTACK	149,00
PLOK	129,00
REVOLUTION X	**99,00**
SUPER BC KID	**149,00**
STARTRECK DEEP	149,00
STAR WARS	249,00
SUPER SOCCER	149,00
SUPER TENNIS	149,00
TETRIS + DR MARIO	249,00
TINTIN AU TIBET	199,00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT	**199,00**
WARLOCK	149,00
WORLD MASTER GOLF	149,00
WRESTLEMANIA	**199,00**
ZELDA 3	229,00
ZOOP	99,00

Game Boy

CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR 349 F

ASTERIX	149,00
ASTERIX ET OBELIX	249,00
BOMBER JACK	99,00
DONKEY KONG LAND 2	229,00
DOCTEUR MARIO 2	129,00
EARTH WORM JIM 2	129,00
F1 RACE	129,00
FERRARI	129,00
GOLF	129,00
KILLER INSTINCT	199,00
KIRBY'S DREAM LAND	199,00
LE ROI LION	249,00
LES SCHTROUMPS	199,00
MARIO ET YOSHI	129,00
MARIO LAND	169,00
MARIO LAND 2	199,00
MARIO PICROSS	199,00
MAX	99,00
MEGAMAN WORLD	129,00
MORTAL KOMBAT 3	169,00
PINOCCHIO	249,00
POP UP	99,00
PRIMAL RAGE	99,00
SPIROU	129,00
STREET FIGHTER 2	249,00
TARZAN	169,00
TETRIS	199,00
TINTIN AU TIBET	199,00
UN INDIEN DANS LA VILLE	249,00
WARIO LAND	199,00
WAVE RACE	129,00
WWF RAW	149,00
ZELDA	129,00

Super NES USA

EARTH BOUND + GUIDE	**299,00**
LUFIA 2	**399,00**

Tous les jeux disponibles sur 3615 ESPACES

Promos

SUPER TURRICAN	**99,00**
WARIO WOODS	99,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	**49,00**
ZELDA (texte français) nécessite un adaptateur AD29 TURBO	**99,00**

CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO + 1 FILM 990 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX LISTE SUR DEMANDE

Nec

→ MEMORY CARD	199 F
→ DUO + 1 JEU	990 F

CD — CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

DINOSAURE, CHIEN ou DAUPHIN VIRTUEL 69 F

Jaguar

Tous les jeux à 99 F !

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU 299,00

Megadrive

FIFA 98	299,00
INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE	249,00
J. MADDEN 97(EUR)	299,00
MICROMACHINE 97 (EUR)	249,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	**199,00**
NBA LIVE 97 (EUR)	249,00
NHL 97 (EUR)	249,00
SCHTROUMPS 2 (EUR)	299,00
• MANETTE 6 BOUTONS	69,00

Promos

ALIEN 3 (EUR)	99,00
BATMAN FOREVER (EUR)	149,00
DINO DINIS SOCCER (EUR)	99,00
DRAGON BALL Z (JAP) + ADAPTATEUR	199,00
DT ROBOTNIC	129,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	**199,00**
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00
FIFA 97	199,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	129,00
J. MADDEN 96 (EUR)	149,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	99,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199,00
NBA JAM TE (EUR)	**129,00**
NBA LIVE 96 (EUR)	149,00
NFL QUATERBACK 95 (EUR)	99,00
NFL QUATERBACK 96 (EUR)	169,00
NHL 96 (EUR)	149,00
PHANTOM 2040 (EUR)	69,00
REAL MONSTER (EUR)	99,00
REVOLUTION X (EUR)	**99,00**
ROAD RASH 2 (EUR)	129,00
ROLO THE RESCUE	**99,00**
SOLEIL (EUR)	**149,00**
SPARKSTER (EUR)	129,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	**99,00**
TOTAL FOOTBALL	149,00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	**199,00**
ZOOP (EUR)	69,00

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX 999 F

DINOSAURE VIRTUEL + CALCULATRICE ou CHIEN VIRTUEL + CALCULATRICE 99 F

3DO

ALONE IN THE DARK 2 (VF)	99,00
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00
BATTLE SPORT	99,00
CASPER (NTSC)	**99,00**
CORPSE KILLER	69,00
DOOM	99,00
FIFA SOCCER	**99,00**
FLIGHT STICK (SIMULATION)	199,00
FLYING NIGHTMARE	99,00
HELL	99,00
IMMERCENARY	99,00
INCREDIBLE MACHINE	99,00
IRON ANGEL	99,00
JOYPAD PANASONIC	99,00
KING DOM THE FAR REACHES	99,00
LAST BOUNTY HUNTER	99,00
OLYMPIC GAMES	**299,00**
PEEPLE BEACH GOLF	99,00
PGA 96	99,00
PSYCHIC DETECTIVE	69,00
QUARANTINE	99,00
RETURN FIRE	99,00
RISE OF THE ROBOT	99,00
SAMPLER 2 10 DEMOS +TEST MEMOIRE 15 mn	**79,00**
SHOCK WAVE 1	69,00
SHOCK WAVE 2	99,00
SNOW JOB	99,00
SPACE HULK	**99,00**
SPACE PIRATE	99,00
STAR BLADE	99,00
STATION INVASION	99,00
STELLA 7	79,00
STRIKER	99,00
SYNDICATE	99,00
TOTAL ECLIPSE	99,00
VIRTUOSO	99,00
WHO SHOT JOHNNY ROCK	99,00
WING COMMANDER 3	**99,00**
ZNAONOST	**99,00**

Neo Geo

ART OF FIGHTING	249,00
FATAL FURY II	249,00
KING OF FIGHTER 97	**1690,00**
SAMOURAI SHODOWN	249,00
WORLD HEROES II	249,00

Neo Geo CD

→ NEO GEO CD Z + 1 jeu au choix 2990 F

AGRESSOR OF THE DARK COMBAT	199,00
ALFA MISSION 2	199,00
FATAL FURY 3	199,00
FATAL FURY SPECIAL	**199,00**
FOOTBALL FRENZY	199,00
GALAXY FIGHT	199,00
GHOST PILOT	199,00
KING OF FIGHTER 98 COLL.	199,00
KING OF FIGHTER 97	**399,00**
NINJA MASTER	199,00
POWER SPIKES	149,00
PULSTAR	199,00
SAMOURAI SHODOWN 4	**449,00**
SAMOURAI SHODOWN RPG	449,00
SUPER SIDE KICK 2	199,00
TWINKLE STAR SPRITES	199,00
VIEW POINT	199,00
WORLD HEROES PERFECT	199,00

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71

VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M. Hotel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 71

ESPACE 3 Games

Playstation

- → PLAYSTATION + 2 MANETTES + MEMORY CARD + 100 F de bon d'achat* **1090 F**
- → PLAYSTATION + 1 MANETTE + 100 F de bon d'achat* **990 F**
- → VOLANT + PEDALIER **449 F**
- → Psychopad **299 F**
- → Pistolet **199 F**

* 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

- SOURIS 169,00
- PRO ACTION REPLAY 319,00
- CABLE DE LIAISON 189,00
- MANETTE 59,00
- MANETTE ASCII 199,00
- RALLONGE MANETTE 39,00
- MEMORY CARD 59,00
- MEMORY CARD 120 BLOCS 249,00
- PRISE PERITEL RGB 149,00
- ADAPTATEUR MULTI JOUEUR 269,00

JEUX USA

ANDRETTI RACING 149,00
FINAL FANTASY VII 349,00
RALLY CROSS 199,00

JEUX JAP

ACE COMBAT 2 299,00
BASTARD 299,00
BREATH OF FIRE3 449,00
BUG RIDERS 299,00
DRACULA X 349,00
DRAGON BALL GT 299,00
EINHANDER 499,00
FINAL FANTASY VII 299,00
FRONT MISSION 2 499,00
KING OF FIGHTER 96 399,00
MARVEL HEROES 329,00
POCKMAN BATTLE CHASE (KARI) 299,00
SENGOKU MUSOU 199,00
SUPER STREET FIGHTER EX 299,00
WILD ARMS 199,00

JEUX EUROPEENS

ACTUA SOCCER 2 CLUB EDITION
- PAD PROGRAMMABLE
- MEMORY CARD 299,00
ACE COMBAT 2 349,00
AGENT ARMSTRONG 299,00
ALERTE ROUGE 349,00
BLACK DOWN 299,00
BUST A MOVE 3 249,00
CASTLE VANIA 369,00
CLOCK TOWER 349,00
COLONY WARS 369,00

COMMAND AND CONQUER + PAD 349,00
COURIER CRISIS 349,00
CRASH BANDICOOT 2 349,00
CROC 369,00
CRYPT KILLER 349,00
DARK FORCES 299,00
DIE HARD TRILOGY + TURBO GUN 399,00
DISCWORLD 2 299,00
DRAGON BALL
FINAL BOUT 299,00
DRAGON HEART 299,00
DUKE NUKEM 3D 369,00
DYNASTY WARRIORS 349,00
EXHUMED 349,00
EXPLOSIVE RACING 349,00
FANTASTIC FOUR 349,00
FELONY 349,00
FIFA 98 349,00
FIFA SOCCER 97 299,00
FIGHTING FORCE 399,00
FINAL FANTASY 7 369,00
FORMULA KART 349,00
FORMULA ONE 97 369,00
FROGGER 349,00
G POLICE 369,00
GRID RUN 299,00
GTA 349,00
HERCULES 349,00
ISS PRO 369,00
IZNOGOOD 349,00
J. MADDEN 98 369,00

JERSEY DEVIL 349,00
JHONA COMU RUGBY 369,00
JURASSIC PARK : THE LOST WORLD 369,00
KURUSHI 299,00
LAST DYNASTY 349,00
LAST REPORT 349,00
LEGACY OF KAIN 299,00
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 2 349,00
LE THEAL ENFORCER 369,00
LITTLE BIG ADVENTURE 349,00
LOST VIKING 2 349,00
MACHINE HUNTER 299,00
MAGIC THE GATHERING 349,00
MARVEL SUPER HEROES 349,00
MDK 349,00
MEGAMAN BATTLE AND CHASE 349,00
MEGAMAN X3 299,00
MG TURBO RACING 349,00
MICROMACHINE 3V 369,00
MONOPOLY 299,00
MONSTER TRUCKS 369,00
MOTO RACER 369,00
NASCAR 98 369,00
NBA 98 369,00
NBA IN THE ZONE 2 299,00
NBA LIVE 97 299,00
NHL 98 369,00
NHL POWER PLAY 249,00
NUCLEAR STRIKE 369,00

ODD WORLD 369,00
OVER BOARD 349,00
OVERBLOOD 369,00
PANDEMONIUM 2 349,00
PANZER GENERAL II 369,00
PARAPPA THE RAPPER 299,00
PEAK PERFORMANCE 349,00
PERFECT ASSASSIN 349,00
PERFECT WEAPON 369,00
PGA TOUR 98 369,00
POWER RANGER ZEO 349,00
POWER SOCCER 2 349,00
RAGE RACER 349,00
RALLY CROSS 299,00
RAPID RACER 349,00
RAVEN PROJECT 249,00
REBEL ASSAULT 2 369,00
RELOADED 249,00

RESIDENT EVIL + CARTE MEMOIRE 349,00
RESIDENT EVIL DIRECTOR CUT 299,00
RISK 299,00
ROAD RAGE 349,00
ROCK N ROLL RACING 2 349,00
ROSCO MC QUEEN 349,00
SHADOW MASTER 349,00
SOUL BLADE 399,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD 299,00
STREET FIGHTER COLLECTION 349,00
STREET FIGHTER EX PLUS 349,00
SUIKODEN 349,00
SUPER PANG COLLECTION 299,00
SUPER PUZZLE FIGHTER 299,00

SWAGMAN 369,00
SYNDICATE WARS 369,00
TEST DRIVE 4 349,00
TETRIS PLUS 299,00
THE NOTE 349,00
TIME CRISIS + GUN 549,00
TOBAL 1 299,00
TOCA TOURING CAR 369,00
TOKYO HIGHWAY BATTLE + MANETTE + MEMORY CARD 349,00
TOMB RAIDER 2 349,00
TOSHINDEN 3 349,00
TRANSPORT TYCOON 369,00
VANDAL HEART 349,00
VERSAILLES 349,00
V RALLY 349,00
WARCRAFT 2 369,00
WRECKING CREW 299,00
WINGOVER 349,00
Z 299,00

Promos

JEUX USA

RAYMAN 99,00

JEUX JAP

STAR GLADIATOR 99,00
STREET FIGHTER REAL BATTLE 99,00
TOSHIDEN 3 149,00
VAMPIRE 99,00

JEUX EUROPEENS

ALIEN TRILOGY 149,00
BATTLE SPORT 149,00
BREAK POINT TENNIS 199,00
BURNING ROAD 199,00
BUST A MOVE 2 149,00
CRUSADER NO REMORSE 199,00

DESCENT 2 199,00
DISRUPTOR 199,00
DRAGON BALL Z + PAD PROGRAMMABLE 299,00
FADE TO BLACK 169,00
HEXEN 199,00
HI OCTANE 99,00
IRON AND BLOOD 149,00
INTERNATIONAL SOCCER 0X 199,00
MAGIC CARPET 149,00
NBA IN THE ZONE 169,00
NBA JAM EXTREME 129,00
NEED FOR SPEED 2 199,00
NFL QUATERBACK 97 149,00
OLYMPIC SOCCER 199,00

PROJET OVERKILL 199,00
PROJET X2 199,00
RAYMAN 169,00
RETURN FIRE 199,00
SHOCKWAVE 99,00
SLAM AND JAM 95 99,00
STAR GLADIATOR 149,00
THUNDER HAWK 2 169,00
TOMB RAIDER 199,00
TOTAL NBA'96 169,00
TRACK'N FIELD 169,00
TUNEL B1 199,00
VIEW POINT 149,00
VIRTUA OPEN TENNIS 149,00

Saturn version PAL

→ SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE + 100 F DE BON D'ACHAT* **990 F**

- VOLANT + PEDALIER + NEED FOR SPEED 499 F
- GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1 249 F
- ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS 149 F

SI VOUS ACHETEZ UN JEU
- PAD ANALOGIQUE 199 F
- ADAPTATEUR 8 JOUEURS 259 F
- MANETTE TURBO 39 F

JEUX JAP

FATAL FURY REAL BOUT
- CARTOUCHE 299,00
KING OF FIGHTER 96 399,00
LAST BRONX 299,00
OGRE BATTLE 299,00
THUNDER FORCE V 399,00

JEUX EUROPEENS

AMOK 249,00
AREA 51 349,00
ATLANTIS 369,00
BUST A MOVE 3 249,00
CROC 369,00
CRYPT KILLER 349,00
DARK LIGHT 369,00
DIE HARD TRILOGY 369,00
DISCWORLD II 329,00
DRAGON FORCE 329,00
DUKE NUKEN 3D 369,00
ENEMY ZERO 369,00
FIGHTER MEGAMIX 369,00
FIGHTING FORCE 329,00
FORMULA KART 369,00
FRANKENSTEIN 369,00
JHONA COMU RUGBY 369,00
JOHN MADDEN 97 299,00
JOHN MADDEN 98 369,00
JURASSIC PARK - LOST WORLD 329,00
KING OF FIGHTER 95 369,00

LAST BRONX 329,00
LOST VIKING 2 349,00
MAGIC THE GATHERING 349,00
MARVEL SUPER HEROES 349,00
MASS DESTRUCTION 329,00
MICROMACHINE 3V 369,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY 299,00
NASCAR 98 369,00
NBA LIVE 97 199,00
NBA LIVE 98 369,00
PANDEMONIUM 369,00
QUAKE 369,00
RESIDENT EVIL 369,00
RETURN FIRE 369,00
SCOR CHER 349,00
SEGA RALLY 299,00
SEGA TOURING CAR 369,00
SONIC JAM 279,00
SONIC R 369,00
SOVIET STRIKE 369,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD 249,00
SUPER PUZZLE FIGHTER 299,00
SYNDICATE WARS 369,00
TETRIS PLUS 299,00
TOMB RAIDER + PAD 349,00
TOURING CAR 369,00
WARCRAFT 2 369,00
WIPE OUT 2097 329,00
WORLD WIDE SOCCER 97 299,00
WORLD WIDE SOCCER 96 369,00

Promos

DINOSAURE, CHIEN ou DAUPHIN VIRTUEL 69 F

JEUX JAP

NIGHTS 149,00

JEUX EUROPEENS

ALIEN TRILOGY 199,00
BATMAN FOR EVER 199,00
BUBBLE BUBBLE 199,00
CHAOS CONTROL 149,00
CRUSADER NO REMORSE 169,00
D 149,00
DARIUS II 99,00
DOOM 149,00
DRAGON HEART 149,00

EXHUMED 129,00
FIFA 96 149,00
FIFA 97 199,00
FIGHTING VIPERS 99,00
FRANCK THOMAS BIG HURT 149,00
HI OCTANE 99,00
HEXEN 199,00
IRON MAN 149,00
JACK IS BACK 149,00
JOHN MADDEN 97 199,00
LEGEND DE THOR 2 149,00
MAGIC CARPET 169,00
MORTAL KOMBAT 2 149,00

MR BONES 149,00
NBA ACTIONS 96 99,00
NBA JAM EXTREME 149,00
NIGHT 129,00
REVOLUTION X 129,00
SLAM AND JAM 96 99,00
SPACE HULK 2 199,00
VIRTUAL ON 199,00
WESTRLEMANIA 129,00
WWF IN YOUR HOUSE 169,00

JEUX USA

MYST 99,00

Nintendo 64

NINTENDO 64 EUR + 100 F de bon d'achat* 999 F

BLAST CORPS 449,00
BOMBERMAN 449,00
CHAMELEON TWIST 529,00
CLAYFIGHTER 63 1/2 499,00
DIDDY KONG RACING 399,00
DOOM 499,00
DUKE NUKEM 64 499,00
EXTREME G 499,00
F1 POLE POSITION 499,00
FIFA 64 349,00
FIFA 96 499,00
GOLDEN EYE 449,00
HEXEN 499,00
ISS 64 499,00
J. MADDEN 98 499,00
KILLER INSTINCT GOLD 499,00
LAMBORGINI 64 499,00
LYLAT WARS + KIT DE VIBRATIONS 499,00
MACE 499,00

MISCHIEF MAKER 399,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY 549,00
MULTIRACING CHAMPION SHIP 499,00
NBA HANGTIME 499,00
NFL QUATERBACK 98 499,00
PILOT WINGS 64 449,00
SAN FRANCISCO RUSH 449,00
STARWARS 499,00
SUPER MARIO 64 399,00
SUPER MARIO KART 64 399,00
TOP GEAR RALLY 529,00
TUROK 499,00
WAVE RACE 64 399,00
WARGOD 499,00
WAYNE GRETZKY HOCKEY 499,00

FORCE PACK
- VOLANT 129 F
- VOLANT + PEDALIER 499 F
- RALLONGE 39 F
- MANETTE 99 F
- MANETTE 199 F
- MEMORY CARD 99 F
- MEMORY CARD 4X 199 F
- ACTION REPLAY 399 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port* (jeux : 25 F - consoles & accessoires : 40F Chronopost : 55 F (paiement hors CR)	
TOTAL A PAYER	

* CEE DOM-TOM cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom ..... Prénom .....
N° client .....
Adresse .....
Code Postal ..... Ville .....
Age ..... Téléphone ..... Signature .....
(signature des parents pour les mineurs)

Je joue sur : ❒ SUPER FAMICOM ❒ 3 DO ❒ SATURN ❒ SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ JAGUAR ❒ NINTENDO 64 ❒ SUPER NES ❒ NEO GEO ❒ PLAYSTATION

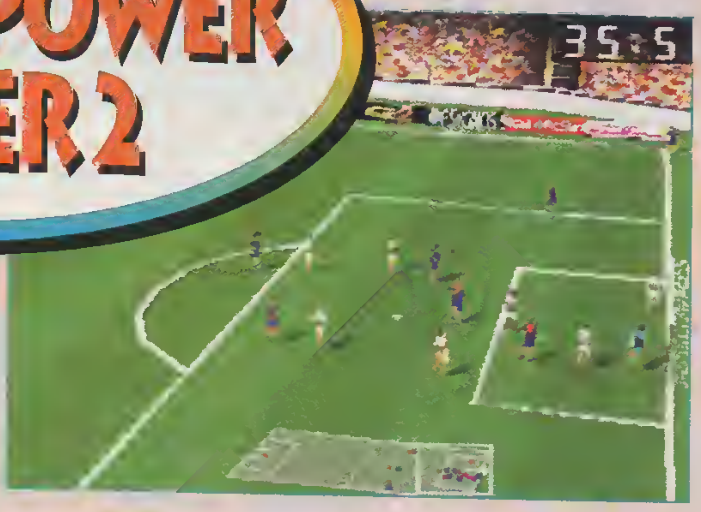
Mode de paiement : ❒ Chèque postaux ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs
❒ Carte Bancaire N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

PASSE TES COMMANDES SUR 3615 ESPACE 3 (2,23 F/min)

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles

ADIDAS POWER SOCCER 2



Depuis Adidas Power Soccer, suivi du volet « International », les temps ont bien changé : FIFA et ISS se sont imposés comme deux références en matière de foot. Quelles sont les chances d'APS 2 ?

Le premier constat qui s'impose d'entrée est relatif aux graphismes et à l'animation, qui ont été nettement améliorés depuis les versions précédentes. Les menus sont conçus de telle façon qu'ils permettent de revivre à peu près n'importe quel événement footballistique (cinq championnats nationaux, Ligue des Champions, Euro 96, Mondial 98...). En matière de gameplay, Adidas Power Soccer 2 est résolument axé arcade, avec une action rapide rythmée par d'incessants effets visuels. Ça se présente plutôt bien. Malheureusement le tableau est obscurci par quelques défauts. À l'usage, on s'aperçoit que la vue proposée par défaut est trop rapprochée et ne permet pas de sélectionner le joueur le plus apte à intervenir sur une contre-attaque. Si l'on prend la vue panoramique, c'est trop loin. Les joueurs les plus éloignés disparaissent carrément de l'écran, pour resurgir là où on ne les attend pas. Quant aux vues intermédiaires, elles ne sont pas plus claires. Enfin, après plusieurs dizaines de parties, je n'ai vu que deux styles de buts : le super tir projetant le gardien et le ballon derrière la ligne, et le ballon repoussé et repris par un avant-centre opportuniste.

Bref, malgré ses nombreux coups et tirs spéciaux toujours aussi violents, APS 2 semble un peu « léger » face à la concurrence !

Wolfen

PlayStation
ADIDAS POWER SOCCER 2

développeur	SHEN
éditeur	PSYGNOSIS
textes	FRANÇAIS
genre	SIMU. DE FOOT
joueur(s)	1 À 4
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	FACILE
durée de vie	MOYENNE
prix	D

PLAYER FUN 75%

En résumé

Graphiquement irréprochable et toujours aussi arcade, APS 2 souffre pourtant de problèmes de jouabilité.

Une nouvelle séance de Motion Capture a permis d'améliorer sensiblement les graphismes depuis les volets précédents.

GRAPHISME 92%
Excellent. La Motion Capture a été refaite.

ANIMATION 92%
Les enchaînements des mouvements sont très fluides.

SON 90%
Environnement sonore de bonne facture. Commentaires variés.

JOUABILITÉ 75%
Les différentes vues et la sélection des joueurs sont vraiment deux gros handicaps.

Le 1er magazine de jeux vidéo pour tous

HORS-SERIE

VSD Jeux Passion

PC • Nintendo
PlayStation
Mac • Saturn

Le nouveau magazine des jeux vidéo

Un flipper CD-Rom Mac/PC en démo dans ce numéro

Le guide

- 50 jeux essentiels pour Noël
- Ordinateur ou console : que choisir ?

La folie Lara Croft

Pour *VSD Jeux Passion*, Vanessa Demouy incarne Lara Croft, l'héroïne de *Tomb Raider*. Enquête sur ce best-seller mondial, vendu à 2,5 millions d'exemplaires.

Lhermitte

Il teste *Flight Simulator 98*

Tomb Raider II : comment passer les premiers niveaux.

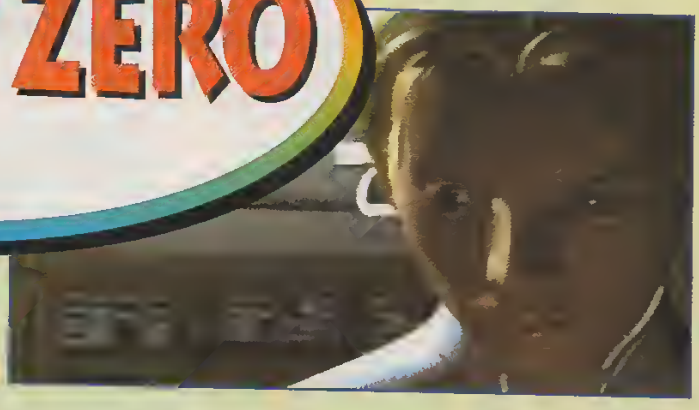
Ginola

Acteur de *FIFA Soccer*

Les nouvelles stars des jeux vidéo

Un hors-série de VSD, 124 pages - 29 F seulement

ENEMY ZERO



Warp, l'éditeur audacieux qui nous avait remplis d'effroi avec The D, récidive avec Ennemy Zero. Au menu, une bonne dose d'interactivité et beaucoup d'aliens...

Vous incarnez Laura (la sœur de Ripley ?), qui se réveille durant un voyage spatial. À peine sortie de sa léthargie cryogénique, elle doit affronter des entités extraterrestres hostiles. Ça ne vous rappelle pas un film ? Seule différence avec Alien, les créatures qui vous font face sont invisibles ! Mélange de séquences cinématiques interactives du plus bel effet et de scènes d'action « à la Doom », cet Ennemy Zero vous plonge dans une ambiance oppressante à souhait. Les aliens étant invisibles, vous devez les repérer « à l'oreille » grâce à un sonar qui vous indique leur position. Une fois identifiés, vous explosez vos ennemis en concentrant votre tir un long moment. La rafale d'énergie fera mouche si vous êtes assez doué. Sinon... Vous pouvez toujours jouer en Easy ! Précisons que le nombre de sauvegardes est drastiquement

compté, ce qui vous obligera à les limiter un maximum. Bon point pour la durée de vie. Mais sachez que vous verrez l'écran Game Over très, voire trop souvent.

Bref, si vous aimez les jeux interactifs, Enemy Zero est un titre incontournable. Pour les autres, passez votre chemin !

Reyda,
a peur dans le noir...

La qualité des séquences précalculées est irréprochable ; le seul point noir vient du gris entre noir autour (supprimé sur nos photos).

Saturn

ENEMY ZERO

développeur	WARP
éditeur	SEGA
textes	ANGLAIS
genre	AVENTURE
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	DIFFICILE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 90%

En résumé

Un jeu d'ambiance très réussi qui, à l'impact des scènes cinématiques, ajoute une jouabilité digne d'un Doom-like lors des déplacements.

GRAPHISME 89%
C'est beau. Mais si seulement c'était en plein écran !

ANIMATION 80%
Cette note ne concerne que les séquences de déplacement 3D.

SON 90%
Peu de musiques, mais l'atmosphère est oppressante à souhait.

JOUABILITÉ 70%
On refait souvent les mêmes actions par erreur. Bref, on peut « coincer ».

Si tu préfères payer plus cher, c'est ton problème

Club Européen du MULTIMEDIA

C'est le bon plan !
pour acheter tes jeux moins cher !

Jusqu'à **4 JEUX 99 F AU CHOIX** TTC CHACUN + Frais d'envoi

Offre valable jusqu'au 30/06/98

Et en plus... Un Cadeau de bienvenue !

Si tu réponds dans les 8 jours

Compte pour 2 titres

BON D'ESSAI GRATUIT

PO1297 — PS33

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex

Voici le (les) JEUX que je choisis :

1er	2e	3e	4e
N°	N	N°	N°

Attention : Certains titres comptent double

Pour mes jeux, je choisis une version ☐ PSX ☐ Saturn

Je possède également un ordinateur : ☐ PC ☐ MAC

Un Cadeau-Surprise et je réponds sous 8 jours

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPÉEN DU MULTIMÉDIA NI DU CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM

Envoyez-moi le(les) Jeu(x) cité(s) ci-dessus et ci-contre, ainsi que mon Cadeau Gratuit. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder, je deviendrai membre du Club Europe en du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 Jeux Consoles, CD-ROM ou CD-I au moins par an, pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire la recevoir, je n'aurais rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre Jeu ou pas de Jeu du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous prévendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

☐ Je choisis 1 JEU (hors compte double) : je joins mon règlement de 129,90 F (99 F + 30,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 2 JEUX (ou 1 JEU compte double) : je joins mon règlement de 237,90 F (198 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 3 JEUX (ou 1 JEU + 1 JEU compte double) : je joins mon règlement de 336,90 F (297 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 4 JEUX (ou 2 JEUX compte double) : je joins mon règlement de 435,90 F (396 F + 39,90 F de frais d'envoi)

Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* (+ Lettre à l'ordre du Club Européen du Multimédia)
☐ CB N° _____ Expire le _____

Supplément frais de port : Belgique, Suisse, Luxembourg : 35 F — Dom Tom : 60 F — Autres pays : nous consulter
☐ Je désire être livré en express, j'ajoute 20 F

Date _____

(MAJUSCULES SVP) ☐ M ☐ Mme. ☐ Mlle
Nom _____ Prénom _____
Né(e) le _____ Tél _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____

Signature obligatoire

Pour les mineurs, celle des parents ou tuteur. Nous ne vendons pas nos fichiers à des tiers. Nous ne pouvons pas accepter de commandes sans règlement ni signature. Le Club Européen du Multimédia se réserve le droit de refuser tout bulletin incomplet ou erroné. Cette offre est valable uniquement pour commandes dans la limite des stocks disponibles, sous réserve d'acceptation.

Conformément à la loi informatique et libertés, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vous concernant. Par ailleurs, vous pouvez vous opposer à recevoir d'autres propositions d'autres sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case ci-contre.

Multimédia Concept (représentant - NCC) Siège social : Tri postal 43 573 123 - SNC au capital de 100 000 F - 245 Bd Jean Jaurès 59491 Villeneuve d'Ascq - Tél. : 03 20 91 91 03

Profite de cette offre et bénéficie de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia

- **Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.**
- **Un Catalogue de 132 pages couleur accompagne de son CD-ROM Magazine** chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des nouveautés, des démonstrations...
- **Des CADEAUX,** en accumulant des Points fidélité !
- **Un Choix Exceptionnel** constamment réactualisé : plusieurs milliers de titres présentés dans notre Catalogue.
- **Toute la production française** + tous les "Best Sellers" Américains !
- **Une Garantie d'Économie :** chaque Jeu acheté "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix public), donne droit à une **Réduction Supplémentaire** sur un second Jeu.
- **Une livraison encore plus rapide** (24 h par Colissimo) en commandant par **téléphone**, par **Internet** ou par **Minitel** 24 h / 24 h, **7 jours sur 7.**
- **Échange** de tous ces privilèges, tu as juste à acheter 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au prix **par an, pendant 2 ans, même les moins chers**

DISPONIBLES : Tous les jeux pour Playstation et Saturn

SEGA SATURN — PlayStation

Par Téléphone, 0 836 670 505 — *Par Minitel,* 3615 CECD

Chirdé ici

PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales de SONY Computer Entertainment Inc. Sega Saturn et le logo Sega Saturn sont des marques commerciales de SEGA Enterprises, Ltd. Toutes les autres marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs.

AIR RACE

Des jeux de course, il en existe à foison et pour tous les goûts, ou presque. Air Race comble pourtant un certain vide : il est le premier à mettre en scène des avions.

Pour ceux qui aiment les avions, prendre les commandes de vieux coucous de la Seconde Guerre mondiale est toujours un régal. Surtout dans un jeu tel que Air Race où la prise en main est enfantine. Graphiquement, c'est plutôt réussi : les dix avions sont très bien modélisés tandis que les décors, hauts en couleur, fourmillent de détails. Vous affrontez une douzaine d'avions gérée pas la console, sur quatre circuits ayant pour cadre des contrées aussi diverses que le grand canyon ou le cercle polaire. Quatre circuits cependant, c'est un peu léger, d'autant que le challenge imposé se termine en une heure, sans que cela n'occasionne « l'ouverture » du moindre circuit ou avion caché. On regrettera également que le jeu ne soit pas doté d'un championnat. En fait, ce sont les modes Deux joueurs en écran splitté et Time Attack qui sauvent le manque de profondeur indéniable d'Air Race. Bref, mieux pensé, il aurait pu être démentiel.

Wolfen

Ces bulles bleutées vous indiquent la trajectoire idéale.

Le mode Deux joueurs en écran splitté n'affecte pas sensiblement la vitesse ou la fluidité de l'animation.

PlayStation

AIR RACE

développeur	THQ
éditeur	THQ
textes	ANGLAIS
genre	COURSE
joueur(s)	1 A 2
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	INSIGNIFIANTE
durée de vie	LIMITE
prix	D

PLAYER FUN 80%

En résumé

Malgré son challenge « simplet », Air Race est assez réussi. Un bon jeu à deux ou pour les mordus de Time Attack.

GRAPHISME 90%
Avions bien modélisés, et décors plutôt réussis.

ANIMATION 85%
C'est rapide et fluide. Dommage qu'il y ait des problèmes de clipping.

SON 80%
Bruits de moteurs différents selon les modèles d'avion. Musiques banales.

JOUABILITÉ 90%
Prise en main simple. Les collisions auraient pu être mieux gérées.

100 95 90 85 82 75 70 65 60 55 50

Avec

SEGA SATURN

jouez

et gagnez des jeux SONIC R,

les tee-shirts

et des casquettes

en composant

le 36.15

Player One* !

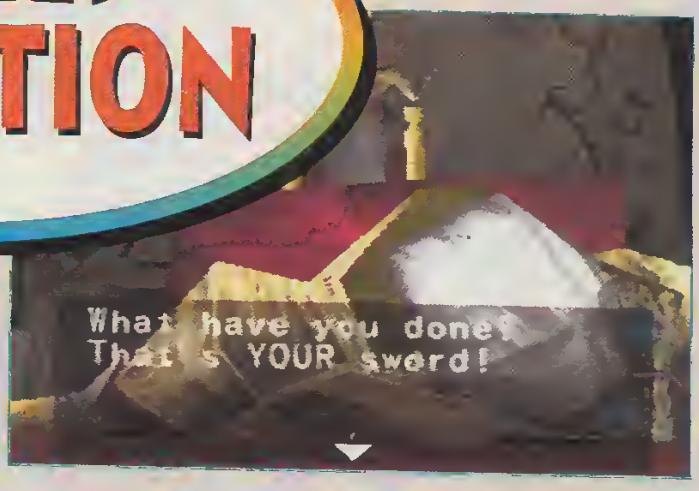
* CHOISISSEZ * J

Chaque semaine, retentez votre chance sur le 36.15 Player One !

du règlement . Jeu gratuit sans obligation d'achat doté de 35 jeux Sonic R sur Saturn, de 35 tee-shirts et de 35 casquettes. Ce concours sera organisé sur le 36.15 Player One du 1/12/97 au 4/1/98. 36.15 : 2,23 F la minute.

DEVIL'S DECEPTION

PlayStation



Éditeur surtout connu pour ses bornes d'arcade (Rygar, Ninja Gaiden ou plus récemment Dead Or Alive), Tecmo sort un jeu inhabituel pour lui... et pour nous. Explications !

Devil's Deception est un RPG en vue subjective d'un nouveau genre. Vous y incarnez un prince, accusé de parricide, jugé et exécuté sur la place publique ! Mais avec l'aide des forces démoniaques, vous revenez à la vie et décidez d'investir un château fort. Désormais, vous êtes entièrement dévoué au Mal...

PIÈGES EN TOUT GENRE

En fait, même si le jeu possède des éléments de RPG (fiches de personnages et montée de niveau), votre but est simple : empêcher les indésirables (paladins, guerriers et autres chasseurs de trésors) de visiter votre antre, en les attirant dans des pièges que vous leur tendez (fosses, pieux sortant du mur, cages tombant du plafond, pièges libérant du gaz... vous avez de quoi vous amuser !). Mais gare aux fausses manœuvres lorsque vous déclenchez ces traquenards... Bref, Devil's Deception est un titre hors norme et original, mais un peu répétitif. Avis aux amateurs tordus !

Wonder

Voici le genre d'ennemi qui résiste à tous les pièges.

A partir de la deuxième mission, les ennemis deviennent plus intelligents... ou plus agiles. À vous de l'être plus qu'eux.

développeur	TECMO
éditeur	SUNSOFT
textes	FRANÇAIS
genre	RPG/STRATÉGIE
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	MOYEN
durée de vie	LONGUE
prix	D

PLAYER FUN 85%

en résumé

Devil's Deception est un jeu hors norme qui devrait plaire aux fans de RPG... ainsi qu'aux plus vicieux d'entre vous !

GRAPHISME 81%
Pas vraiment moche... mais pas vraiment superbe non plus.

ANIMATION 88%
Rapide et fluide, la 3D employée ne souffre d'aucun problème.

SON 70%
Quelques bruitages et des musiques qui ne font pas honneur à un CD !

JOUABILITÉ 90%
Vu le genre, elle est surtout conditionnée par votre capacité à maîtriser les pièges.

100 95 90 85% 80 75 70 65 60 55 50

SATURN™
PLAYSTATION™

Access Line

NINTENDO® 64

Pump Action Gun
pour Playstation™/ Saturn™

Easy 64
pour Nintendo® 64

Tu veux tous les écraser...

Access Line, ça l'fait !

Race Leader 32
pour Playstation™/ Saturn™

Turbo 64
pour Nintendo® 64

Memory 64*
256 Ko pour Nintendo® 64

Turbo Station*
pour Playstation™

Easy Station
pour Playstation™

Memory card
1 Mo pour Playstation™

Race Leader 64
pour Nintendo® 64

http://www.guillemot.com

FRANCE : GUILLEMOT INTERNATIONAL - B.P. 56 - 56204 LA GACILLY Cedex -
Tél. (utilisateurs) 02 99 08 81 71 - Tél. (revendeurs) 02 99 08 90 88 - Fax : 02 99 08 94 17
SUISSE : LOGICOSOFTWARE - Tél. 021 / 616 03 03 - Fax : 021 / 616 53 17
BENELUX : GUILLEMOT-INTERNATIONAL - Tél. 02 735 23 61 - Fax : 02 735 31 59

Les spécifications et le contenu sont susceptibles de changer sans préavis et peuvent varier selon les versions.
Access Line est une marque déposée de GUILLEMOT INTERNATIONAL.
Toutes les marques citées sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs.
Photos non contractuelles. Prix publics généralement constatés.

TOCA TOURING CAR

PlayStation

Le mois dernier, Sega sortait l'adaptation de son jeu d'arcade basé sur les courses de Touring Car. Cette fois, c'est Codemasters qui revient sur le sujet, avec une simulation pure.

Le Touring Car est une compétition automobile peu médiatisée, c'est pourquoi sortir une simulation de ce sport est assez courageux. Courageux, mais pas idiot ! Ces courses où s'affrontent des voitures de tourisme ne manquent en effet pas d'intérêt. Les vitesses, moins élevées qu'en F1, et la structure des voitures plus résistante donnent souvent lieu à des passes d'armes très musclées ! Ces deux caractéristiques se retrouvent justement dans T. T. C. : la vitesse du jeu n'est pas franchement grisante, mais les courses sont très prenantes. Cela est principalement dû au comportement soigné des pilotes gérés par la console — il faut se concentrer pour suivre le train car le pilotage est assez délicat.

Des modes Time Trial, Course simple et Championnat exploitent la dizaine de circuits et de voitures, auxquels s'ajoute un mode Deux joueurs. Celui-ci est techniquement réussi, mais on déplore alors l'absence de concurrents gérés par la console...

Milouse

Les virages sont des passages où les frottements sont souvent assez vifs, mais gare aux abus, sanctionnés en championnat.

PlayStation
TOCA TOURING CAR

développeur	CODEMASTERS
éditeur	CODEMASTERS
textes	FRANÇAIS
genre	SIMU. DE COURSE
joueur(s)	1 À 2
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	NON
difficulté	VARIABLE
durée de vie	ASSEZ BONNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 87%

en résumé

T. T. C. n'est pas à proprement parler un jeu fun, mais il se révèle fort intéressant dès lors que l'on entame un championnat.

GRAPHISME 81%
Les voitures sont bien faites, mais les circuits dépouillés.

ANIMATION 86%
Ce n'est pas rapide comme l'éclair. Eh, il s'agit de voitures de tourisme !

SON 82%
Pourquoi venir casser l'ambiance d'une simulation avec de la dance ?

JOUABILITÉ 86%
Il faut une concentration d'enfer car les erreurs ne sont pas pardonnées.

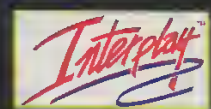
Jouez et gagnez 1 PlayStation et 40 jeux MDK en composant le

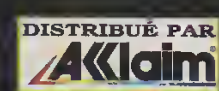
36.15 Player One* !

Chaque semaine, retentez votre chance sur le

36.15 Player One !

Extrait du règlement : Jeu gratuit sans obligation d'achat de la Mono PlayStation et de 40 jeux MDK sur PlayStation.





Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1997 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Interplay is a registered trademark of Interplay Productions. © 1997 Interplay Productions. All rights reserved. © 1997 Shiny Entertainment, Inc. MDK and all related characters are registered trademarks of Shiny Entertainment, Inc. All rights reserved. Published by Shiny Entertainment, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

ViteVu

PLAYSTATION

Judge Dredd

prix 45 %

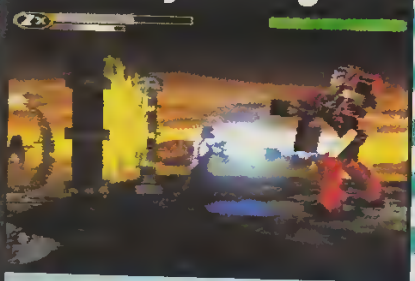
éditeur	FUNSOFT
textes	ANGLAIS
genre	TIR AU PISTOLET
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	OUI

Environ deux ans après le film, et le même mois que la sortie du jeu Time Crisis, arrive Judge Dredd The Shooting Game... Vous allez donc enfin incarner le célèbre justicier du futur, dans un jeu de tir au pistolet. C'est sur fond de vidéo grossière que se joue Judge Dredd. Notons que certains ennemis sont animés en 3D, à la Time Crisis (à ce propos, il est difficile de distinguer les méchants des civils à éviter). Il y a même un plus par rapport à la bombe de Namco : les mouvements de caméra, très nombreux. C'est bien là le seul avantage de Judge...

Bubu

PLAYSTATION

MK Mythologies



prix 45 %

éditeur	GT
textes	ANGLAIS
genre	BEAT'EM UP
nombre de joueurs	1
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	OUI

L'idée de transformer le mythique jeu de baston Mortal Kombat en beat'them up est bonne, a priori (et ça change). D'autant plus que le « Sub-héros » du jeu ne possède au départ que ses coups de base ; puis au fil des niveaux, il en acquiert de nouveaux en ramassant des fioles. Malheureusement, MK Mythologies est gâché par la rigidité et la maniabilité des persos (comme d'hab'), les combats beaucoup trop longs et durs (comme d'hab'), et des graphismes 16 bits (comme d'hab'). Bref, ce recyclage n'entrera pas dans la légende...

Bubu

SATURN

Worldwide Soccer 98

prix 90 %

éditeur	SEGA
textes	FRANÇAIS
genre	FOOTBALL
nombre de joueurs	1A4
sauvegarde	OUI
continue	NON

En sortant Worldwide Soccer 97 sur Saturn, Sega avait doté sa machine d'un bon jeu de foot. Le meilleur à vrai dire, vu qu'aucune version d'ISS n'a vu le jour sur Saturn. L'éditeur récidive cette année en nous proposant la mouture 98. Vous avez toujours le choix entre différents modes de jeu comme les Pénalties, la Coupe, le Match amical, etc. Le réalisme des mouvements des joueurs, modélisés selon le procédé de la motion capture, est toujours aussi saisissant. Mais il ne s'agit pas que d'une vulgaire remise à jour, puisque les clubs européens ont désormais fait leur apparition. En effet, dans le volet 97, seules des formations internationales (hors Europe) étaient disponibles — ces dernières sont bien sûr encore présentes. Bref, pouvoir disputer des championnats nationaux en plus des traditionnelles coupes internationales est sympa. L'aspect un peu arcade a été conservé, entendez par là qu'il est encore possible d'obtenir des résultats surréalistes du genre 15 à 14. Mais bon, on s'y fait assez vite, et le plaisir de jeu est présent. De plus, le mode Quatre joueurs rend les parties très conviviales. Conclusion, si vous êtes plusieurs, que vous aimez le foot, et qu'en plus vous possédez une Saturn, Worldwide Soccer 98 est pour vous. Mais si vous avez déjà la version 97, souvenez-vous que l'arrivée des clubs européens constitue le seul changement notable. Pour le reste, le jeu est identique à l'ancienne version. Vous voilà prévenu...

Chon

PLAYSTATION

Rampage World Tour

prix	D
	70%
éditeur	GT
textes	ANGLAIS
genre	BULLDOZER
nombre de joueurs	1A2
sauvegarde	NON
continue	INFINI

J'ai connu Rampage il y a dix ans sur ordinateur Amstrad ; ce jeu m'avait alors éclaté. Il faut dire que c'est un excellent défouloir : on y incarne une sorte de King Kong ou de Godzilla, et on doit casser des buildings ! Dans Rampage World Tour, adaptation d'un jeu d'arcade, on voit plus grand : le but est de raser les mégalopoles du monde. Évidemment, la police, l'armée et les citoyens ripostent. Qu'à cela ne tienne ! Mangez-les, ça redonne de l'énergie. On peut aussi engloutir une tonne de bonus — attention, certains se révèlent néfastes. Sympathique jeu !

Bubu

PLAYSTATION

Maximum Force

prix	E
	60%
éditeur	GT
textes	ANGLAIS
genre	TIRSURCIBLE
nombre de joueurs	1À2
sauvegarde	NON
continue	OUI

Ce jeu de tir au pistolet est une adaptation d'arcade, suite d'Area 51. Le style reste identique et antique : il s'agit de séquences vidéo (pas belles) sur lesquelles sont superposés des sprites (pas beaux). Si le scénario d'Area reposait sur une invasion d'aliens, celui de Maximum Force conte une histoire de trafiquants qui, sur le plan de l'action, frise quasiment la farce. Le coup des nymphettes innocentes qui traversent l'écran est vraiment trop kitch ! Seul bon point, le jeu est vendu avec un gun, le tout pour 449 francs.

Bubu

SPAWN

FEREZ-VOUS PARTIE DES 400 GAGNANTS

ViteVu

NINTENDO 64

Hexen

prix B — 60%

éditeur	GT
textes	FRANÇAIS
genre	DOOM-LIKE
nombre de joueurs	1 A 4
sauvegarde	MEMORY PACK
continue	OUI

C'est dingue comme Hexen fait vieillot, même sur Nintendo 64 ! Il faut dire qu'à part l'incontournable flou, il n'a subi aucune amélioration. Plus que jamais, le titre de Doom-like moyenâgeux lui va bien ! Pourtant, Hexen n'est pas dénué d'intérêt : incarnation de plusieurs persos, pouvoirs magiques, niveaux interdépendants, etc. Mais quel manque de fun dans les combats ! Une nouveauté intéressante est toutefois à souligner : le mode Quatre joueurs permet, en plus d'un simple affrontement, de se lancer dans l'aventure tous ensemble.

Bubu

NINTENDO 64

Wargods

prix B — 30%

éditeur	GT
textes	ANGLAIS
genre	BASTON
nombre de joueurs	1A2
sauvegarde	NON
continue	OUI

Si les dieux se font la guerre, personne ne s'est battu à la rédac' pour jouer à Wargods ! Sauf Leflou et Ripobe qui ne connaissent pas la borne d'arcade, ce qui les excuse (quoique...). D'après Wonder, le dernier jeu de baston des concepteurs de Mortal Kombat fut le pire bide en la matière, dans les salles d'arcade. Et le jeu N64 est encore moins beau car en basse résolution... C'est simple, tout y est pire que dans MK : graphismes affreux, persos hyper rigides, coups ridicules et peu nombreux, fatalités à ch... ! Qu'est-ce qui va sauver ce jeu de la damnation ? Rien !

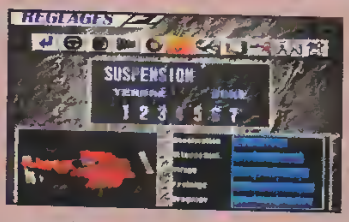
Bubu

NINTENDO 64

F1 Pole Position 64

prix B — 60%

éditeur	UBI SOFT
textes	ANGLAIS
genre	FORMULE 1
nombre de joueurs	1
sauvegarde	MEMORY PACK
continue	NON



Grand amateur des versions sorties sur Super Nintendo, sur lesquelles j'ai beaucoup tourné, je nourrissais vis à vis de ce volet 64 bits beaucoup d'espoirs. Eh bien, je dois avouer que le choc a été aussi rude qu'un tout droit dans Tamburello (fatal à Senna), quand j'ai enfin vu le résultat. Graphiquement inférieure à Formula One sur PlayStation, cette mouture n'est guère digne du support qui l'accueille. Mais le plus grave reste à venir, puisque la jouabilité des versions Super Nintendo (la meilleure à mon avis, tous jeux et consoles confondus), a été « défigurée ». Jadis très pointu et axé simulation, le pilotage est devenu beaucoup plus arcade, et moins intéressant. De plus, si vous voulez débuter un championnat, il faudra penser à investir dans une cartouche mémoire. Enfin, cerise sur le gâteau, si on peut dire : l'absence d'un mode Multijoueur. Ce qui est pour le moins aberrant quand on songe que le troisième volet, sorti exclusivement sur Super Famicom, proposait un mode Trois joueurs en simultané.

Bref, soit Human s'est précipité pour sortir son titre rapidement sur la nouvelle bécane de Nintendo, soit il s'est endormi sur ses lauriers. Autre possibilité, l'équipe chargée du développement sur 16 bits n'est pas la même. Dans tous les cas, il s'agit d'une erreur. Espérons que cet éditeur saura rebondir pour nous proposer à l'avenir une version non bâclée de ce hit, qui fut de loin le meilleur dans sa catégorie.

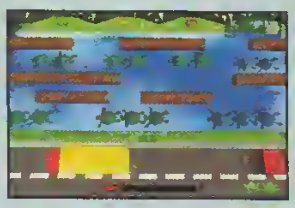
Vous voilà prévenu, F1 Pole Position n'est plus lui-même, et porte désormais assez mal son nom. Un titre de fond de grille à oublier...

Chon

PLAYSTATION

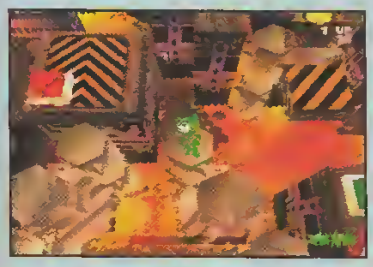
Frogger

prix	78%
éditeur	HASBRO
textes	ANGLAIS
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1 A 2
sauvegarde	OUI
continue	OUI



Incroyable ! Hasbro sort la première conversion d'une borne d'arcade Sega sur... PlayStation ! À quand Scud Race sur N64 ? Certes, c'est une très vieille borne (sortie en 1981), et la refonte toute en 3D ressemble de loin au jeu d'origine. Vous dirigez toujours une grenouille qui doit traverser des lieux divers et variés afin de délivrer cinq de ses copines. Sa langue lui sert à gober les mouches sur son chemin, mais ne lui permet pas de tuer ses ennemis. En fait, le batracien est quasiment toujours obligé d'esquiver !

Le jeu est divisé en mondes thématiques comportant chacun de trois à cinq niveaux. Le premier de ces mondes se nomme Rétro et est composé des cinq niveaux de la borne originale, mis à la sauce 3D. Sympa, le clin d'œil à l'ancêtre... Autre idée bienvenue : il est possible de jouer directement sur les premiers levels des quatre premiers mondes — les autres ne pouvant être ouverts que plus tard. De même, il est possible de récupérer des grenouilles dorées, qui s'affichent à l'écran des mondes, gages de niveaux secrets. Côté difficulté, autant les premiers niveaux se finissent rapidement, autant cela devient dur, voire stressant, très vite par la suite. Le challenge est donc intéressant, mais il est dommage que le concept de Frogger demeure aussi vieillot, malgré une grosse « rénovation » esthétique.



Au final, cette adaptation fort sympathique devrait plaire énormément aux fans nostalgiques de l'original et, pour une fois, à quelques autres...

Wonder, coasse bien

GAGNEZ 300 PLACES DE CINÉMA SPAWN

ET PLEIN D'AUTRES CADEAUX (COMICS, SINGLE, TEE-SHIRT...) !

Pour participer au concours, tapez 36.15 Player One sur votre Minitel et choisissez jeu Spawn.

4 places offertes par gagnant !

SORTIE NATIONALE LE 10 DÉCEMBRE

Chaque semaine, retentez votre chance sur le 36.15 Player One !

Extrait du reglement : Jeu gratuit sans obligation d'achat dote de 300 places de cinema [illegible] de 30 comics Spawn, de 20 figurines, de 20 singles, de 20 tee-shirts, de 10 cartables et de [illegible] sur le 36.15 Player One du 27/11/97 au 14/12/97

ViteVu

SATURN

Nascar 98

prix 80%

éditeur: ELECTRONIC ARTS
textes: ANGLAIS
genre: COURSE NASCAR
nombre de joueurs: 1 A 2
sauvegarde: OUI
continue: NON

Les possesseurs de Saturn vont une fois de plus se sentir lésés (à juste titre) par rapport au public PlayStation, car Nascar 98, sorti sur la 32 bits de Sony en octobre dernier (lire PO 79), n'était pas mal du tout. Certes, les différents circuits et modes de jeu sont également disponibles sur Saturn, les menus y sont aussi clairs, et permettent de paramétrer le jeu à votre convenance (arcade ou simulation), mais techniquement le soft s'écroule un peu. Les graphismes s'avèrent moins beaux, et l'animation un peu lente. Bref, sur Saturn le bilan est mitigé.

Chon

PLAYSTATION

Lethal Enforcers I & II

prix 55%

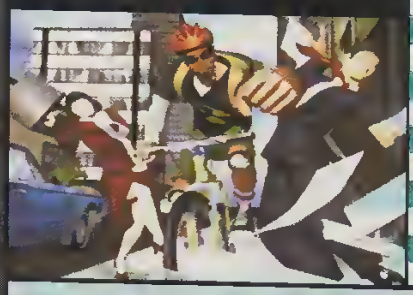
éditeur: UBI SOFT
textes: ANGLAIS
genre: TIR AU PISTOLET
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: OUI

Les jeux d'arcade Lethal Enforcers sont les ancêtres des Virtua Cop. Je ne vois donc pas l'intérêt de les adapter aujourd'hui sur PlayStation ! À part, peut-être, pour profiter de la sortie de Time Crisis... Voyons donc de quoi il retourne. Les deux Lethal Enforcers ont en commun de vieux graphismes digitalisés, avec des ennemis qui ressemblent à des cibles en carton. L'action du premier se déroule à notre époque, tandis que celle du second, en plein far-west. Franchement, je vous déconseille d'investir dans ce CD, sauf si vous êtes un nostalgique comme Wonder.

Bubu

PLAYSTATION

Courier Crisis



prix 80%

éditeur: BMG
textes: ANGLAIS
genre: PAPERBOY/ROAD RASH
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: MEMORY CARD
continue: OUI

Courier Crisis reprend un peu le principe de l'antique Paperboy : vous incarnez un coursier, et devez trouver les personnes qui ont besoin de vos services, ou auxquelles vous devez remettre des plis. Pour ce faire, vous disposez d'un vélo qui vous permet de vous rendre rapidement d'un endroit à un autre. Chaque mission remplie vous rapportera de l'argent, que vous pourrez investir dans l'achat d'une bicyclette plus performante. Mais ce n'est pas tout, car le soft fait aussi penser à Road Rash par son côté destroy. Vous pouvez écraser des passants, et bastonner tout ce qui bouge avec vos poings et pieds. Quand ce ne sont pas des loubards qui vous agressent pour vous dépouiller, ce sont les chiens du quartier qui vous courent après. Bref, ça latte souvent. Vous pouvez également effectuer des sauts, ce qui vous permet parfois d'éviter des véhicules.

Tout cela serait fort bien si Courier Crisis était correctement réalisé. Mais ce n'est pas le cas : les graphismes sont un peu justes, et la jouabilité n'est pas des plus évidente. Par moments, on reste bloqué avec son vélo. Et ça c'est très énervant ! Reste l'ambiance, sans pitié, de la jungle urbaine... Mais c'est un peu court pour rendre ce jeu réellement attractif. Courier Crisis est un peu comme San Francisco Rush, l'idée de départ est plutôt sympathique, mais la technique ne suit pas. « Dommage » Eliane !

Chon

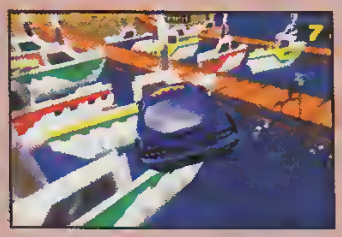
NINTENDO 64

San Francisco Rush

prix E — 65 %

éditeur: GT INTERACTIVE
textes: ANGLAIS
genre: COURSE AUTO
nombre de joueurs: 1 A 2
sauvegarde: MEMORY PACK
continue: NON

San Francisco Rush est un jeu de caisses aux graphismes fins et colorés, avec quelques bonnes idées, mais qui souffre d'un défaut majeur : la jouabilité. La conduite est 100 % arcade, et les circuits réservent des bonds surréalistes. Mais quand vient un premier virage assez serré, la caisse tire le plus souvent tout droit et s'explose contre le mur. En effet, l'efficacité de la direction laisse franchement à désirer. Pour braquer, il faut s'y prendre longtemps à l'avance en se mettant debout sur les freins. Et encore, ça ne tourne pas toujours comme il faudrait.



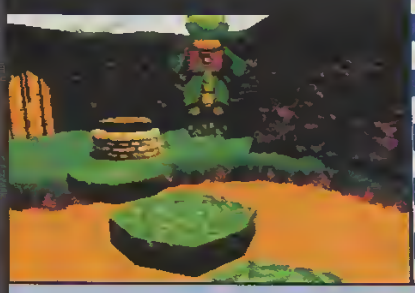
Dommage car San Francisco Rush fourmille d'idées, comme les nombreux raccourcis, matérialisés par des tremplins. Cachés dans le décor des circuits, ils permettent en effet de couper efficacement. Attention, ces tremplins sont toujours bien dissimulés, il faut donc véritablement les chercher avant de pouvoir les emprunter. Mais cela en vaut vraiment la peine, car le gain de temps est appréciable, et permet d'effectuer de belles cascades. Ainsi, on peut couper en passant carrément au-dessus d'immeubles, ou encore en survolant un port.

De nombreuses statistiques sont enregistrées au fil de vos parties. Elles vous permettent de savoir, entre autres, combien de fois vous avez couru sur tel circuit, le nombre de passages secrets que vous avez découvert, etc. Bref, ce jeu beau et intéressant avait tout pour devenir un hit de la Nintendo 64. Tout... sauf la jouabilité ! Et ça généralement, ça ne pardonne pas.

Chon,
« redommage Eliane ».

SATURN

Croc



prix D — 85 %

éditeur: ELECTRONIC ARTS
textes: ANGLAIS
genre: PLATE-FORME
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: MÉMOIRE INTERNE
continue: OUI

Après avoir séduit les joueurs sur PlayStation, « le gentil crocodile avec son cartable sur le dos », est décidé à faire craquer les saturniens. Croc est un jeu de plate-forme ultra classique, à ceci près qu'il est entièrement en 3D, genre Mario 64. Tout comme ce dernier, il peut se jouer avec un paddle analogique (celui de Nights). Mais le maniement de l'animal est nettement plus rigide (que celui du plombier), que ce soit d'ailleurs avec une manette normale ou analogique... Ce n'est pas très grave, mais ça peut le devenir pour la cible du jeu : les jeunes joueurs.

Bubu

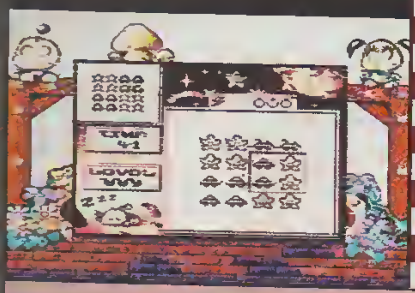
Astuces
Wave Race 64
V-Rally
Duke Nukem 3D/64
Goldeneye
Fifa 97
Riven
LBA
Soluces
Final Fantasy VII
Comanche 3
Turok
Formula One 97
Sim Copter
Interstate '76
Marin 64
Hot-line
LBA 2
Dark Earth
Jedi Knight
Alerte Rouge
Moto Racer
Warcraft 2
L'odyssée d'Abe

CONSOLES : 36.15 PLAYER ONE
PC : 36.15 PC PLAYER

ViteVu

GAME BOY

Brain Drain



prix 84 %

éditeur: BANDAI
textes: ANGLAIS
genre: CASSE-TETE
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: MOTS DE PASSE
continue: OUI

Les sorties de jeux Game Boy sont devenues trop rares ! Brain Drain fait pourtant partie de ces softs « conçus » pour une portable. Il n'exige pas de graphismes superbes, ni d'animation d'enfer. Le principe est simple, puisqu'il s'agit de reproduire l'écran situé en haut à gauche, en bougeant les icônes quatre par quatre. En gros, c'est un Rubiskub sur console. Le seul défaut concerne la distinction des différentes icônes car, certaines se ressemblent, et toutes sont petites, y compris sur Super Game Boy. À part ça, Brain Drain est amusant.

Chon

PLAYSTATION

Z

prix 82 %

éditeur: SONY
textes: ANGLAIS
genre: STRATÉGIE
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: MEMORY CARD
continue: NON

Sorti sur PC en octobre 96, Z est un jeu de stratégie dans la lignée d'un Warcraft 2 ou d'un Command & Conquer. Vous contrôlez une armée de robots, et devez vaincre les troupes ennemies. Contrairement aux softs précédemment cités, vous n'avez pas de matériaux à récolter pour former d'autres troupes. En fait, pour produire plus rapidement de nouveaux robots, vous devez conquérir des territoires. Bref, Z est nettement moins complet que ses rivaux, et n'apporte rien de nouveau. Et surtout, il ne propose pas de mode Deux joueurs...

Chon

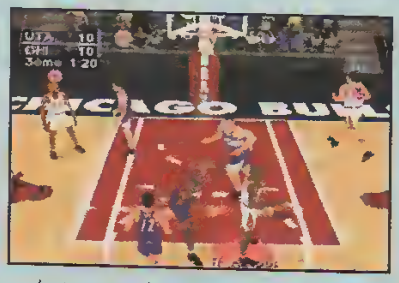
PLAYSTATION

NBA Live 98

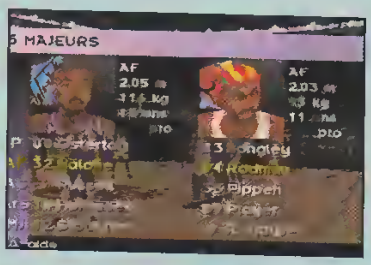
prix 92 %

éditeur: ELECTRONIC ARTS
textes: FRANÇAIS
genre: BASKET
nombre de joueurs: 1A4
sauvegarde: MEMORY CARD
continue: NON

Cette mouture 98 du jeu d'Electronic Arts est de la même veine que les précédentes. Toutes les équipes NBA sont bien sûr présentes, ainsi que les désormais traditionnelles All Stars. Vous pouvez également créer une équipe « customisée ». Du côté des modes de jeu, vous avez le choix entre disputer un match d'exhibition, une saison, uniquement les Playoffs, ou encore le concours à trois points. Dans ce dernier, jusqu'à huit joueurs peuvent s'affronter alternativement, ou deux simultanément. Quant au menu des transferts présent dans le volet 97, il a disparu.



Les graphismes en 3D ont gagné en finesse, et l'animation est de bonne qualité. Mais ce qui caractérise la série des NBA Live est son réalisme poussé à l'extrême. Cette mouture ne déroge pas à la règle, même si elle propose un mode Arcade. Mais vous ne verrez pas de dunks spectaculaires comme dans NBA Jam Extreme. Cela ne veut pas dire que l'action est molle. La qualité du jeu, que l'on peut développer, est fort appréciable, et dès que l'on commence à bien maîtriser les manips, on peut réaliser de très belles actions. Enfin, les dribbles et les feintes sont évidemment de la partie. Bref, ce volet 98 ravira sans aucun doute les fans de basket, et plus particulièrement les fidèles de la série NBA Live. Décidément, le soft d'Electronic Arts reste une valeur sûre en matière de simulation de basket.



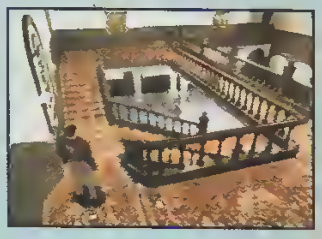
Chon

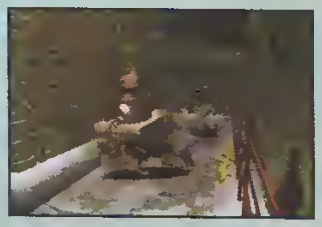
PLAYSTATION

Resident Evil Director's Cut

prix 92 %

éditeur	VIRGIN
textes	FRANÇAIS
genre	AVENTURE
nombre de joueurs	1
sauvegarde	OUI
continue	NON





Resident Evil est de retour, dans une version non censurée, avec l'intro la plus cheap du monde enfin en couleurs. Oui ! oui ! on voit bien la fausse tête de chien qui explose et le sang qui gicle... À part cela, on peut noter le retour de la visée automatique, qui n'existait que dans la version japonaise, et surtout l'arrivée de deux nouveaux modes de jeu : un facile, et l'autre carrément balèze. Ce dernier vous propose la même aventure, mais avec des petits ajouts surprenants comme les « zombies gonzalès » qui courent vite, et une disposition des objets différente. Ils ne croyaient tout de même pas chez Capcom, qu'on allait acheter ce jeu juste pour les nouveaux vêtements et quelques angles de caméra supplémentaires !

Bref, ce Director's Cut est un achat intéressant si vous n'avez jamais joué à Resident Evil, ou si vous êtes un fan absolu et que vous avez 250 francs à claquer (pas cher mon fils !) en attendant le deuxième volet.

Cerise sur le gâteau : sachez que Resident DC est vendu avec un second CD, qui n'est autre qu'une démo jouable très alléchante de Resident Evil 2. Bon esprit !

Reyda

Les meilleurs jeux de l'année 1997

Player d'OR 97

Les plus grands hits de l'année sur console et sur PC.

Le magazine + la K7 vidéo, 42 F.

Sur la K7 vidéo, l'intégrale des émissions les Player d'Or diffusées sur MCM.

Ne ratez pas ce hors-série exceptionnel. En vente chez tous les marchands de journaux le 12 décembre.

Beaucoup d'entre vous prennent la peine de m'envoyer les astuces qu'ils trouvent, et je les en remercie. Mais certains voudraient être récompensés autrement que par la publication dans ces pages, de leurs codes. En clair, ils souhaiteraient qu'on leur offre un jeu ! J'aimerais bien, mais cela n'est pas possible : ce n'est pas nous qui fabriquons les jeux, et les éditeurs ne sont pas prêts à offrir un jeu par astuce. Ils le font pour le plan du mois, et c'est déjà cool de leur part !

Bubu

Mots de passe

Formula One 97 (PlayStation)

En mode Grand Prix, remplacez le prénom et le nom du pilote par les mots suivants :
- VIRTUALLY VIRTUAL : graphismes sans textures.
- SWAP SHOP : musique de fond et bruits rythmiques lors des crashs.
- LITTLE WEELZ : énormes pneus.
- PI MAN : voitures dans le style vaisseaux de WipEout 2097.
- ZOOM LENSE : vue d'hélicoptère.
- BOX CHATTER : les deux commentateurs apparaissent à l'écran.
- BILLY BONUS : quatre nouvelles pistes (regardez le choix du circuit).
- CATS DOGS : il pleut des grenouilles (par temps pluvieux seulement).
- NEAN ALESI : 16e grand prix du cham-

LE CODE DU MOIS

Time Crisis

Vies, continus infinis...

Bubu

La difficulté de Time Crisis en fait criser plus d'un ! Alors sélectionnez la première mission, qui correspond au jeu d'arcade. Ensuite, à l'écran de choix du mode de jeu, tirez hors de l'écran. Le mot « **EASY** » doit apparaître dans le menu du mode **Story**

Tirez ensuite dans ce dernier pour commencer la partie. Vous avez désormais cinq vies, et plus de temps.
Si vous souhaitez tricher un peu plus, il va falloir être. bon tireur ! Prenez votre pistolet (obligatoire-

ment), et à l'écran titre, tirez deux fois dans le blanc de la lettre **R** du mot « **CRISIS** » ; puis deux fois dans le centre de la croix du viseur, qui se trouve à droite de ce mot. Si vous êtes un clone de Lucky Luke, un menu doit s'afficher ! Vous pourrez ainsi vous programmer jusqu'à neuf vies, des continus infinis, et le rechargement automatique !

Cool Boarders 2

Avoir les dix pistes

Wolfen & Bubu

Voici un code cool, les gars ! À l'écran de sélection du mode de jeu, déplacez le curseur sur les mots suivants, en moins de quatre secondes : **SBC, Onemake, Freeride, Option, Boardpark, Halfpipe, Freeride** , puis pressez ●. Ensuite, mettez le curseur sur **1P/2P** (choix du nombre de joueurs), maintenez les bou-

tons **L1 + L2 + R1 + R2**, et pressez ●. Vous vous apercevrez par la suite que toutes les pistes sont disponibles.

Dragon Ball Final Bout

Persos cachés

Bubu

À l'écran titre, pressez **Droite, Gauche, Bas, Haut, Droite, Gauche, Bas, Haut, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, X,X,X,X,X,X,X,X,X,X.** Allez ensuite à l'écran du choix des personnages pour découvrir les nouveaux venus...

Wing Commander IV

Choix du niveau, super tir

Samira Comungant (Tunis)

PlayStation

À l'écran Wing Commander IV qui s'affiche pendant le chargement, appuyez sur les boutons : **Haut, Bas, Bas, Haut, R2**. Si vous avez bien exécuté le code, un écran où vous pourrez choisir le niveau apparaîtra. Durant le jeu, pour tuer un ennemi en un coup, visez-le puis appuyez sur **L1 + L2 + ●**.

Monster Truck

Big 4x4, indestructible, rapide

Olivier Sitruk

Ces cheats se font au « Main Screen ». Un bruit de klaxon confirme chaque code. Ensuite, commencez une partie.
- Gros Trucks : **L1, R2, L2, R1, Haut.**
- Trucks indestructibles : **Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Haut, Bas, L1, R2.**
- Trucks plus rapides : **L2, Gauche, Droite, Haut, Bas, R2.**

Tetris Plus

Choix du niveau

Jope Infonie

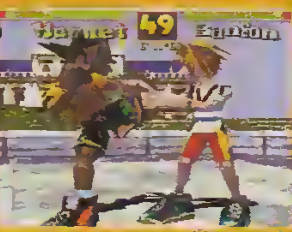
PlayStation

Une fois n'est pas coutume, je vais vous donner un mot de passe sous la forme... d'un cheat mode ! C'est beaucoup plus simple ainsi. Alors, choisissez le mode Puzzle, puis les Passwords. Là, pressez **Bas, Bas, Bas, Droite, Haut, Haut, Droite, Haut, Haut, Haut, Droite, Bas, Bas, Bas, Droite, Haut, Haut, Droite, Haut, Haut, Haut, Droite**. Appuyez ensuite sur ✕. Le jeu démarre, puis un Select Stage apparaît.

Fighters' Impact

Persos déformés

Bubu



PlayStation

Voici des codes qui vont avoir un certain impact sur les graphismes des combattants ! Quand ils sont réussis, vous entendez un « biiing ». Ensuite, vous n'avez plus qu'à commencer votre combat pour voir le résultat.
Tous s'effectuent à l'écran titre (avec Arcade, Options affichées ...) :
- Persos énormes : appuyez dix fois sur le bouton **Select**.
- Persos aplatis : appuyez dix fois sur la **Croix-Droite**.
- Persos en bâtonnets : appuyez dix fois sur la **Croix-Gauche**.
Attention, le code suivant s'effectue à l'écran de choix des persos. Il permet d'avoir des persos minuscules. Maintenez **Bas**, et pressez ✕ + ●.

Mots de passe

pionnat (Suzuka). Après avoir entré le code, revenez en arrière dans les menus, jusqu'à l'écran Arcade/Grand Prix.

Warcraft 2 (PlayStation)

- Pour gagner la partie : NTTCLNS
- Pour perdre la partie : YPTFLWRM
- Pour être invincible : TSGDDYTD
- Pour avoir plus d'argent : GLTTRNG
- Pour avoir plus de pétrole : VLDZ
- Pour obtenir toutes les magies (il faut d'abord avoir des magiciens...) : VRYLTTL
- Pour améliorer les armes : DCKMT
- Pour voir toute la carte du monde : NSCRN
- Pour construire deux fois plus vite : MKTS

* Codes de l'épisode Tides Of Darkness.
- Pour les humains :
Niveau 1 : HLLBRD
Niveau 2 : MBSHTM
Niveau 3 : HSTHSH
Niveau 4 : TTCKNZ
Niveau 5 : HTLBRD
Niveau 6 : DNLGZ
Niveau 7 : GRMBTL
Niveau 8 : TYRHND
Niveau 9 : BTTLTD
Niveau 10 : PRSNRS
Niveau 11 : BTRYLN
Niveau 12 : BTTLTC
Niveau 13 : SSLTNB
Niveau 14 : GRTPRT
- Pour les Orcs :
Niveau 1 : ZLDR
Niveau 2 : RDTHLL
Niveau 3 : RCSTHS
Niveau 4 : SSLTNH
Niveau 5 : RCTLBR
Niveau 6 : BDLNDS

Mots de passe

Niveau 7 : FLLFST
Niveau 8 : RNSTNT
Niveau 9 : RZNGFT
Niveau 10 : DSTRCT
Niveau 11 : DDRSSQ
Niveau 12 : TMBFSR
Niveau 13 : SGFDLR
Niveau 14 : FLLFLR
* Codes de l'épisode Beyond The Dark Portal.
- Pour les humains :
Niveau 1 : LLRSJR
Niveau 2 : BTTLFR
Niveau 3 : NCMRNT
Niveau 4 : BYNDTH
Niveau 5 : SHDWSS
Niveau 6 : FLLFCH
Niveau 7 : DTHWNG
Niveau 8 : CSTFBN
Niveau 9 : HRTFVL
Niveau 10 : BTTLFH
Niveau 11 : DNCFTH
Niveau 12 : BTTRTS
- Pour les Orcs :
Niveau 1 : SLYRFT
Niveau 2 : SKLLFG
Niveau 3 : THNDRL
Niveau 4 : RFTWKN
Niveau 5 : DRGNSF
Niveau 6 : NWSTRM
Niveau 7 : SSFZRT
Niveau 8 : SSLTNK
Niveau 9 : DPTMBF
Niveau 10 : LTRC
Niveau 11 : YFDLRN
Niveau 12 : DPDRKP
(Damien Pont, Gien)

Overboard (PlayStation)

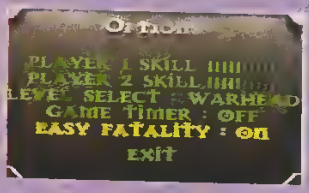
- Niveau 2 : galion, tête de mort, poisson, ancre, galion, ancre.
- Niveau 3 : galion,

La hot-line la plus complète !
3615 PLAYER ONE
Tapez *HL
2.23F/mn

Wargods

Persos cachés, nouvelles options...

Michel Thor



Nintendo 64

- Continus infinis : au premier écran titre Wargods (celui où Press Start n'est pas affiché), appuyez rapidement sur les boutons : **Jaune/Gauche, Jaune/Gauche, Droite, A, B, Jaune/Haut, Jaune/Droite.** L'écran flashe alors, et vous entendez « It's too easy ! ». Allez ensuite dans le menu d'options, et changez les continus pour « Freeplay ».
- Cheat Menu : toujours à l'écran titre, pressez rapidement : **Croix/Droite, Croix/Droite, Croix/Droite, Croix/Droite, B, B, A, A** (mêmes flash et phrase). Dans les Options, vous trouverez le « Cheat Menu ». Entrez dedans pour modifier la force des joueurs, choisir le Stage, retirer le compte à rebours, et activer les fatalités faciles. Une fois cette option activée, lorsque vous voudrez exécuter une Fatalité (quand « Prove Yourself ! » s'affiche), mettez-vous assez loin de votre adversaire, et faites : **A + B + Jaune/Haut + Jaune/Droite.**
- Jouer avec les persos cachés : les codes s'effectuent à l'écran de choix des combattants. Si le code est correctement rentré, vous devez encore entendre « It's too easy ! ». Sélectionnez ensuite un perso normal, et le perso caché apparaîtra à sa place durant le combat :
- Crox : **Croix/Bas, Croix/Droite, Croix/Gauche, Croix/Gauche, Croix/Haut, Croix/Bas, Croix/Droite, Croix/Haut, Croix/Gauche, Croix/Gauche.**
- Exor : **Croix/Gauche, Croix/Bas, Croix/Bas, Croix/Droite, Croix/Gauche, Croix/Haut, Croix/Gauche, Croix/Haut, Croix/Droite, Croix/Bas.**

Duke Nukem 3D

Battre le boss de fin

Bubu

Nintendo 64

Le boss de fin du jeu semble invincible : jusqu'à sa mort, il touche son adversaire ! Mais avez-vous remarqué qu'il ne s'aventurait jamais en dehors du terrain de football ? Alors pour le massacrer, il suffit de se mettre en bordure de terrain, de le laisser s'approcher, puis de lui tirer dessus avec une arme non explosive. Au bout d'un certain temps, il s'effondrera...

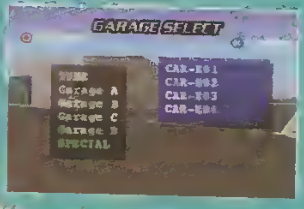
Peak Performance

Nouveaux véhicules, mode ballon

Bubu

PlayStation

Pour avoir de nouveaux véhicules, choisissez d'abord le mode Un Joueur, puis allez à l'écran du choix de la voiture. Ensuite, à l'écran de choix du Garage, faites les manipulations suivantes. Placez le curseur sur « Garage A », **maintenez L1 et pressez ▲** ; mettez ensuite le curseur sur « Garage B », **maintenez L1 et pressez ▲** ; puis positionnez le curseur sur « Garage C », **maintenez L1 + R1 et pressez ▲**, cela vous fait revenir à l'écran du choix de la voiture. Retournez alors à l'écran du choix du Garage, et vous verrez une nouvelle ligne : « Special ». Entrez dans le Garage D pour découvrir trois nouvelles voitures, et dans le Special pour trouver des véhicules hors course ! Maintenant, entrez dans l'éditeur de Course. Placez un cône de la sécurité routière, **maintenez ✕ et pressez ▲** pour qu'il devienne blanc. Et, durant l'entraînement, tous les cônes blancs se transformeront en ballons de foot !



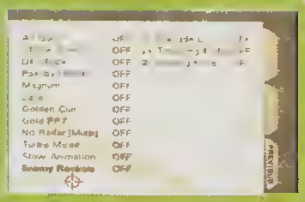
Goldeneye 007

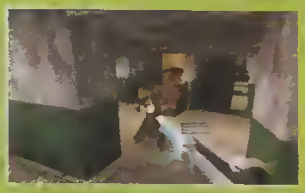
Cheats Modes

Stef Leflou

Je vous rappelle que pour obtenir un cheat, il faut terminer un niveau précis, dans un certain mode de difficulté, et en un temps record ! Ensuite, à la partie suivante, une ligne Cheat Mode s'affiche dans les dossiers de James Bond. Entrez dans ce menu, activez le code que vous désirez, puis revenez en arrière pour commencer une nouvelle partie.

- Revolver en or : finissez le 20e niveau (Egyptian) en Agent 00
- Toutes les armes à feu : finissez le 20e niveau (Egyptian) en 6 minutes, en Agent 00.
- Pistolet Laser : terminez simplement le niveau Aztec Complex en Agent 00.
- Pistolet PP7 en or : terminez le 18e niveau (Cradle) en 2 minutes 15 secondes, en simple Agent
- Pas de radar en mode Multijoueur : finissez le 7e niveau (Frigate) en 4 minutes 30 secondes, en tant qu'Agent Secret
- Mode Turbo : accomplissez le 6e niveau (Silo) en 3 minutes, en incarnant un Agent.
- Les ennemis marchent au ralenti : achevez le 13e niveau (Dépôt), en 1 minute 30 secondes, en jouant avec l'Agent Secret
- Les ennemis ont des roquettes : finissez le 12e niveau (Streets) en 1 minute 45 secondes, dans la peau d'un Agent.
- Posséder deux lance-grenades : terminez le 4e niveau (Surface) en 3 minutes 30 secondes, en Agent Secret.
- Obtenir deux couteaux de lancer : achevez le 9e niveau (Bunker 2) en 1 minutes 30 secondes, en tant qu'Agent.
- Deux couteaux de coupe : accomplissez le 15e niveau (Jungle) en 3 minutes 45, en Agent.
- Munitions infinies : finissez le 16e niveau (Control) en 10 minutes, en Agent Secret.





Sonic Jam

Mode Time Attack

Bubu

À l'écran titre, mettez le curseur sur les mots « Sonic World », puis maintenez **A et pressez Start**. Vous devrez faire le Sonic World en mode Time Attack..

Street Fighter EX + Alpha

Persos cachés

Bubu

À l'écran Mode Select, placez le curseur sur Practice Mode, et pressez **Start, Haut, Droite, Bas, Droite, Start** (bruit). Vous trouverez les persos à l'écran de sélection

K-1 The Arena Fighters

Boss, force, fin

J-C Vandame

- Voir le making of du jeu : dès que vous venez de lancer le jeu, demandez à votre pieuvre de maintenir sur les deux manettes : **L1 + L2 + + + Gauche**, jusqu'à ce que la vidéo du making of commence à la place de la séquence d'intro. Passionnant (voir photo) !

- Code du Boss : choisissez le mode de jeu Team Battle. Ensuite, à l'écran de sélection des combattants, faites **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Start**. Le maître Will Ishii devrait alors apparaître en sombre, à la droite des autres persos
- Ajuster la force des combattants : durant un match, mettez la Pause. Puis, pressez **L2, R1, L1, R1, L2, R1**. Vous verrez alors clignoter deux chiffres à côté de chaque bonhomme. Utilisez alors **Haut** et **Bas** sur la croix de direction pour augmenter ou diminuer la force des persos (de 1 à 9).

Mots de passe

ancre, tête de mort, galion, ancre, poisson.
- Niveau 4 : tête de mort, galion, poisson, ancre, ancre, galion.
- Niveau 5 : poisson, poisson, ancre, galion, tête de mort, ancre.
- Niveau 6 : tête de mort, ancre, ancre, poisson, ancre, galion.
- Niveau 7 : poisson, ancre, galion, galion, galion, tête de mort.
- Niveau 8 : ancre, poisson, galion, tête de mort, tête de mort, poisson.
- Niveau 9 : galion, tête de mort, tête de mort, poisson, ancre, tête de mort.
- Niveau 10 : poisson, tête de mort, ancre, poisson, tête de mort, poisson.
- Niveau 11 : poisson, poisson, galion, tête de mort, poisson, galion.
- Niveau 12 : galion, ancre, galion, poisson, ancre, poisson.
- Niveau 13 : tête de mort, tête de mort, ancre, galion, poisson, poisson.
- Niveau 14 : galion, ancre, tête de mort, poisson, poisson, ancre.
- Niveau 15 : tête de mort, galion, tête de mort, tête de mort, poisson, galion.
- Niveau 16 : galion, poisson, galion, poisson, galion, ancre.
- Niveau 17 : ancre, galion, poisson, tête de mort, poisson, galion.
- Niveau 18 : poisson,

Mots de passe

galion, ancre, tête de mort, galion, poisson.
- Niveau 19 : galion, poisson, tête de mort, ancre, ancre, tête de mort.
- Niveau 20 : tête de mort, galion, ancre, poisson, galion, tête de mort.

G Police (PlayStation)

Attention, ces mots de passe sont spéciaux : même si vous finissez le niveau correspondant, vous ne pourrez pas aller au suivant !

Niveau 1 : MADGAV
Niveau 2 : DOLMAN
Niveau 3 : SONAGAV
Niveau 4 : ACEDUF
Niveau 5 : JOJOGUN
Niveau 6 : WENSKI
Niveau 7 : SAEGGY
Niveau 8 : MAZMAN
Niveau 9 : DAZMAN
Niveau 10 : DELUCS
Niveau 11 : AND0000

Command & Conquer (PlayStation)

Pour que les membres du GDI participent à une mission secrète, entrez : PATSUX. Vous aurez 12 commandos, et 10 000 $. Si vous ne voyez pas vos hommes au début, sachez qu'ils sont tout en bas à gauche.

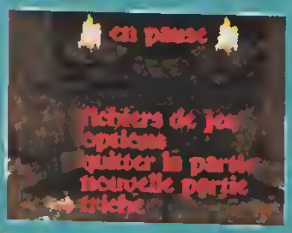
Envoyez vos astuces à Bubu
3615 PLAYER ONE
Tapez *HL
23F/mn

Hexen

Invincibilté, choix du niveau, etc.

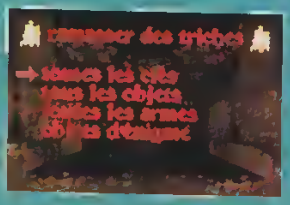
Bubu & MC Yas

Si vous êtes excédé par Hexen, voici quelques codes qui devraient vous rendre plus heureux.
Pour accéder à un menu Triche, mettez la Pause durant une partie. Ensuite tapez rapidement **Jaune/Haut, Jaune/Bas, Jaune/Gauche, Jaune/Droite**. Si le



code a bien été programmé, le menu Triche s'affiche, et vous entendez un bruit. Entrez ensuite dans ce menu, puis tapez les codes suivants pour les activer :
- Mode Dieu (invulnérabilité) : tapez rapidement **Jaune/Gauche, Jaune/Droite, Jaune/Bas.**
- Mode Découpage (passer à travers les murs) : pressez rapidement **Jaune/Haut vingt fois puis Jaune/Bas**
- Visit (choix du monde) : tapez rapidement **Jaune/Gauche, Jaune/Gauche, Jaune/Droite, Jaune/Droite, Jaune/Bas, Jaune/ Haut.**
- Mode Boucher (pas d'ennemis) : appuyez très vite sur **Jaune/Bas, Jaune/Haut, Jaune/Gauche, Jaune/Gauche**
- Mode Santé (pour récupérer toute l'énergie) : tapez rapidement **Jaune/Gauche, Jaune/Haut, Jaune/Bas, Jaune/Bas**

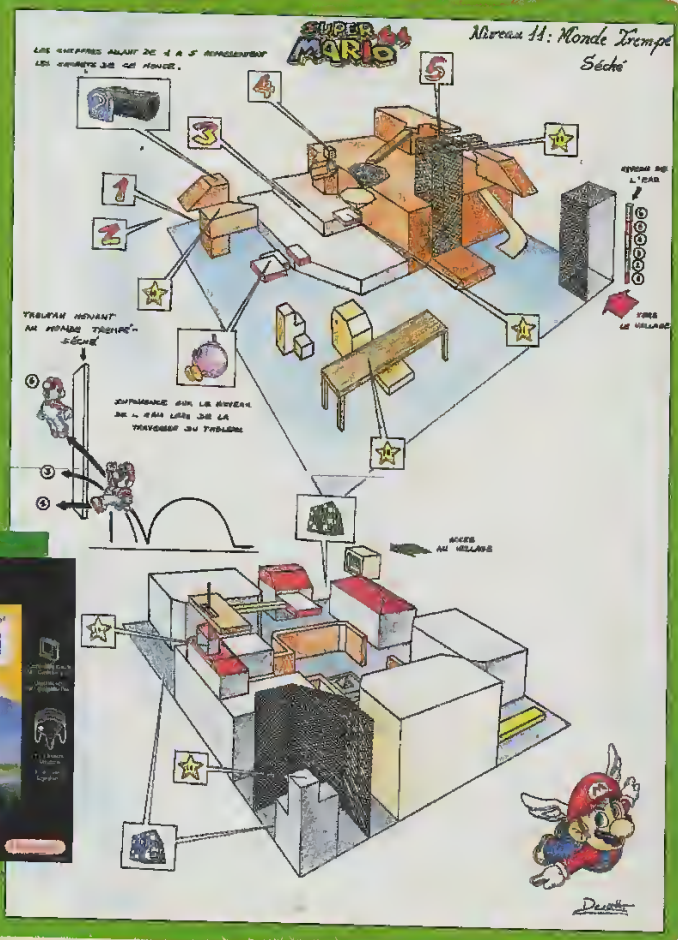
Pour les codes ci-dessous, il faut aller dans le sous-menu « ramasser ».
- Toutes les clés : pressez rapidement **Jaune/Bas, Jaune/Haut, Jaune/Gauche, Jaune/Droite**
- Tous les objets : pressez rapidement **Jaune/Haut, Jaune/Droite, Jaune/Bas, Jaune/Haut**
- Toutes les armes : tapez à toute vitesse **Jaune/Droite, Jaune/Haut, Jaune/Bas, Jaune/Bas.**



- Pour avoir tous les objets « énigmes » : programmez rapidement **Jaune/Haut, Jaune/Gauche, Jaune/Gauche, Jaune/Gauche, Jaune/Droite, Jaune/Bas, Jaune/Bas.**

LE PLAN DU MOIS

C'est grâce à son superbe et très complet plan d'un niveau entier de Mario 64, qu'Ilich Dezotti, habitant Avignon, gagne la cartouche de Mario Kart 64, offert par Nintendo. Chapeau bas pour ce travail réalisé de main de maître !



"DANS L'ECRAN FANTASTIQUE LA FORCE TU TROUVERAS"

Maître YODA

L'ECRAN FANTASTIQUE

LE MAGAZINE DU CINÉMA AU - DELÀ DU RÉEL

Salut les champs

Certains d'entre vous seront peut-être étonnés par le délai de renvoi de leur Memory Card. Je tiens à préciser que cela est indépendant de ma volonté. Le conflit des routiers semble avoir affecté en partie le transport du courrier... Avec l'arrivée de la N64, nous sommes de plus en plus à l'étroit, et une fois encore j'ai dû effectuer des coupes sauvages. Pour remédier à ce problème, il se peut que la rubrique bénéficie d'une page supplémentaire à partir du prochain numéro. Bonne nouvelle !
Sur ce, bon jeu à tous et jetez un œil sur le défi du mois : le challenge devrait vous plaire !

Wolfen

Les scores en blanc indiquent les nouvelles entrées.

COMMENT PHOTOGRAPHIER VOTRE MEILLEUR SCORE ?

Placez votre ecran dans la pièce la plus sombre possible. Éteignez toutes les lumières.
Installez votre appareil photo à 80 cm de l'écran. N'utilisez pas le flash. Pour la Game Boy, éclairez indirectement votre Game Boy avec une très forte lumière, et photographiez la console en entier plutôt que l'écran.

RÈGLEMENT

- Pour que votre score soit valable, la partie doit être réalisée en un crédit (sans continue)
- Vous devez jouer avec des jeux français, sur une console française.
- Pour prouver que le jeu a été terminé, prenez la photo du score juste avant de tuer le monstre final.
- Enfin, envoyez votre (vos) photo(s) en indiquant, au dos, vos nom, prénom

ULTRA PLAYER ONE CHAMPIONS
19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE CEDEX

WIPEOUT - HORODERA
1- Francis GEISSERT : 2' 58" 1
2- Eric CAUDRON : 3' 10" 8
3- Jean HOEPFNER : 3' 14" [illegible]
4- Christophe OTT : 3' 17" 6
5- Isabelle NEUMANN : 3' 19" 0

WIPEOUT - HORODERA (FASTEST LAP)
1- Francis GEISSERT : 58" 3
2- Isabelle NEUMANN : [illegible]
3- Eric CAUDRON : 1' 02" 8
4- Jean HOEPFNER : [illegible]
5- Christophe OTT : [illegible]

WIPEOUT - ARRIDOS IV
1- Francis GEISSERT : 2' 35" 4
2- Jean HOEPFNER : 2' 46" 6
3- Eric CAUDRON : 2' 5[illegible]" 3
4- Isabelle NEUMANN : [illegible]
5- Christophe OTT : [illegible]

WIPEOUT - ARRIDOS IV (FASTEST LAP)
1- Francis GEISSERT : 50" [illegible]
2- Jean HOEPFNER : 54" [illegible]
3- Christophe OTT : 54" [illegible]
4- Isabelle NEUMANN : [illegible]
5- Eric CAUDRON 56" [illegible]

WIPEOUT - SILVER STREAM
1- Francis GEISSERT : 2' 11" 7
2- Isabelle NEUMANN : 2' 18" [illegible]
3- Jean HOEPFNER : 2' 1[illegible]
4- Eric CAUDRON : 2' 22" [illegible]
5- Christophe OTT : [illegible]

WIPEOUT - SILVER STREAM (FASTEST LAP)
1- Francis GEISSERT : 42" 6
2- Isabelle NEUMANN : [illegible]
3- Jean HOEPFNER : 4[illegible]" 6
4- Eric CAUDRON : 45" [illegible]
5- Christophe OTT : [illegible]

WIPEOUT - FIRESTAR
1- Francis GEISSERT : [illegible]
2- Eric CAUDRON : 2' 22" 7
3- Isabelle NEUMANN : 2' 22" [illegible]
4- Jean HOEPFNER : 2' 25" 2
5- Christophe OTT : 2' 28" 3

WIPEOUT - FIRESTAR (FASTEST LAP)
1- Francis GEISSERT : 42" 0
2- Eric CAUDRON : 45" 1
3- Isabelle NEUMANN : [illegible]
4- Christophe OTT : [illegible]
5- Jean HOEPFNER : [illegible]

FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - MELBOURNE)
1- Guillaume BARRET : 1' 11" 530
2- Yohann DUVAL : 1' 12" 506
3- Sébastien REMY : 1' 12" 681

FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - INTERLAGOS)
1- Sébastien REMY : 1' 02" 481
2- Yohann DUVAL : 1' 03" 680

FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - BUENOS AIRES)
1- Yohann DUVAL : 1' 13" 069
2- Sébastien REMY : 1' 14" 980

FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - IMOLA)
1- Sébastien REMY : 1' 16" 973
2- Yohann DUVAL : 1' 18" 049

FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - MONTE-CARLO)
1- Yohann DUVAL : 1' 11" 099
2- Sébastien REMY : 1' 11" 885

FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - BARCELONA)
1- Sébastien REMY : 1' 16" 773
2- Yohann DUVAL : 1' 21" 662

FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - MONTREAL)
1- Yohann DUVAL : 1' 14" 067
2- Sébastien REMY : 1' 16" 153

FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - MAGNY-COURS)
1- Sébastien REMY : 1' 10" 742
2- Yohann DUVAL : 1' 12" 467

FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - SILVERSTONE)
1- Sébastien REMY : 1' 21" 2[illegible]
2- Yohann DUVAL : 1' 23" 10[illegible]

FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - HOCKENHEIM)
1- Sébastien REMY : 1' 27" 676
2- Yohann DUVAL : 1' 28" 062

FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - HUNGARORING)
1- Sébastien REMY : 1' 09" 131
2- Yohann DUVAL : 1' 11" 350

FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - SPA-FRANCORCHAMPS)
1- Sébastien REMY : 1' 40" 654
2- Yohann DUVAL : 1' 44" 631

FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - MONZA)
1- Yohann DUVAL : 1' 13" 715
2- Sébastien REMY : 1' 14" 62[illegible]

FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - A1-RING)
1- Sébastien REMY : 1' 09" 422
2- Yohann DUVAL : 1' 09" 857

FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - NURBURGRING)
1- Sébastien REMY : 13" 242
2- Yohann DUVAL : 14" 616

FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - SUZUKA)
1- Yohann DUVAL : 1' 33" 396
2- Sébastien REMY : 1' 35" 525

FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - ESTORIL)
1- Sébastien REMY : 1' 13" 772
2- Yohann DUVAL : 1' 16" 080

FORMULA ONE 97 (GRAND-PRIX - JEREZ)
1- Sébastien REMY : 1' 11" 966
2- Yohann DUVAL : 1' 13" 214

FORMULA ONE 97 (ARCADE - HOCKENHEIM)
1- Guillaume BARBET : 1' 15" 603
2- Yohann DUVAL : 1' 17" 520
3- Guillaume BERTRAND : 1' 18" 580
4- Sébastien REMY : 1' 20" 126

FORMULA ONE 97 (ARCADE - SILVERSTONE)
1- Guillaume BARBET : 58" 095
2- Guillaume BERTRAND : 1' 03" 429
3- Yohann DUVAL : 1' 03" 654
4- Sébastien REMY : 1' 08" 177

FORMULA ONE 97 (ARCADE - IMOLA)
1- Guillaume BARBET : 1' 00" 151
2- Yohann DUVAL : 1' 01" 707
3- Guillaume BERTRAND : 1' 03" 768
4- Sébastien REMY : 1' 07" 334

FORMULA ONE 97 (ARCADE - BARCELONA)
1- Guillaume BARBET : 59" 207
2- Guillaume BERTRAND : 1' 01" 370
3- Yohann DUVAL : 1' 01" 702

FORMULA ONE 97 (ARCADE - MONTREAL)
1- Guillaume BARBET : 1' 00" 839
2- Guillaume BERTRAND : 1' 03" 680
3- Yohann DUVAL : 1' 04" 475

FORMULA ONE 97 (ARCADE - AIDA)
1- Guillaume BARBET : 51" 459
2- Guillaume BERTRAND : 54" 661
3- Yohann DUVAL : 55" 438

FORMULA ONE 97 (ARCADE - ESTORIL)
1- Guillaume BARBET : 58" 007
2- Yohann DUVAL : 1' 00" 908
3- Guillaume BERTRAND : 1' 01" 012

FORMULA ONE 97 (ARCADE - NURBURGRING)
1- Guillaume BARBET : [illegible]
2- Guillaume BERTRAND : [illegible]
3- Yohann DUVAL : [illegible]

FORMULA ONE 97 (ARCADE - HUNGARORING)
1- Guillaume BARBET : 51" 850
2- Guillaume BERTRAND : 54" 000
3- Yohann DUVAL : 54" 274

FORMULA ONE 97 (ARCADE - MAGNY-COURS)
1- Guillaume BARBET : 54" 617
2- Guillaume BERTRAND : 57" 930
3- Yohann DUVAL : 58" 827

FORMULA ONE 97 (ARCADE - MONZA)
1- Guillaume BARBET : 1' 04" 131
2- Guillaume BERTRAND : 1' 04" 925
3- Yohann DUVAL : 1' 06" 399

FORMULA ONE 97 (ARCADE - SUZUKA)
1- Guillaume BERTRAND : 1' 16" 490
2- Yohann DUVAL : 1' 20" 706

FORMULA ONE 97 (ARCADE - BUENOS-AIRES)
1- Guillaume BERTRAND : 55" 724
2- Yohann DUVAL : [illegible]

FORMULA ONE 97 (ARCADE - SPA FRANCORCHAMPS)
1- Guillaume BERTRAND : [illegible]
2- Yohann DUVAL : [illegible]

FORMULA ONE 97 (ARCADE - INTERLAGOS)
1- Guillaume BARBET : [illegible]
2- Yohann DUVAL : [illegible]
3- Guillaume BERTRAND : [illegible]

FORMULA ONE 97 (ARCADE - JEREZ)
1- Guillaume BERTRAND : [illegible]
2- Yohann DUVAL : [illegible]

FORMULA ONE 97 (ARCADE - MELBOURNE)
1- Guillaume BERTRAND : [illegible]
2- Yohann DUVAL : [illegible]

FORMULA ONE 97 (ARCADE - A1 RING)
1- Guillaume BERTRAND : [illegible]
2- Yohann DUVAL : [illegible]

FORMULA ONE 97 (ARCADE - MONTE-CARLO)
1- Guillaume BERTRAND : [illegible]
2- Yohann DUVAL : [illegible]

V-RALLY (TIME TRIAL - XS1 CORSE)
1- David le GARFF : [illegible]
2- Karim BENDOUMA : [illegible]
3- Guillaume BERTRAND : [illegible]
4- Julien BOISIAUD : [illegible]
5- Sébastien REMY : [illegible]

V-RALLY (TIME TRIAL - XS2 SUEDE)
1- Karim BENDOUMA : [illegible]
2- Julien BOISIAUD : [illegible]
3- David le GARFF : [illegible]
4- Guillaume BERTRAND : [illegible]
5- Sébastien REMY : [illegible]

V-RALLY (TIME TRIAL - XS3 ALPES)
1- José BRANCE : 56" 40
2- Julien BOISIAUD : 56" 56
3- Karim BENDOUMA : 58" 96
4- Frédéric MANDET : 59" 20
5- Sébastien DEDARNOT : [illegible]

V-RALLY (TIME TRIAL - XS4 ESPAGNE)
1- Jose BRANCE : 1' 06" 00
2- David le GARFF : 1' 07" 12
3- Karim BENDOUMA : 1' 07" 52
4- Frédéric MANDET : 1' 07" 68
5- [illegible] : [illegible]

V-RALLY (TIME TRIAL - XS5 NOUVELLE ZÉLANDE)
1- Guillaume BERTRAND : [illegible]
2- David le GARFF : 1' 13" 84
3- Karim BENDOUMA : 1' 13" 92
4- Sébastien REMY : 1' 14" 92
5- Frédéric MANDET : 1' 15" 20

V-RALLY (TIME TRIAL - XS6 SAFARI)
1- David le GARFF : 56" 48
2- Frédéric MANDET : 57" 24
3- Sébastien REMY : 58" 72
4- Julien BOISIAUD : 58" 92
5- Karim BENDOUMA : 59" 36

V-RALLY (TIME TRIAL - XS7 SUÈDE)
1- Julien BOISIAUD : 1' 08" 04
2- David le GARFF : 1' 08" 80
3- Karim BENDOUMA : 1' 08" 92
4- Sébastien REMY : 1' 09" 56
5- Frédéric MANDET : 1' 09" 64

V-RALLY (TIME TRIAL - XS8 ALPES)
1- David le GARFF : 1' 02" 80
2- José BRANCE : 1' 03" 36
3- Karim BENDOUMA : 1' 03" 48
4- Sébastien REMY : 1' 04" 54
5- Frédéric MANDET : 1' 05" 56

MARIO KART 64 (LUIGI RACEWAY)
1- Francois GEISSERT : [illegible]
2- Dave ZEPH : 1' 53" 37
3- Cédric VERT : [illegible]
4- Yohann DUVAL : [illegible]
5- David BENDOUMA : [illegible]

MARIO KART 64 (LUIGI RACEWAY -FASTEST LAP)
1- Francois GEISSERT : [illegible]
2- Dave ZEPH : 36" 67
3- Michaël PERRIN : [illegible]
4- Cédric VERT : 43" 23
5- Sébastien PIEDFERT : 45" 42

MARIO KART 64 (MOO MOO FARM)
1- Michaël PERRIN : 1' 36" 80
2- Michaël PERRIN : 1' 37" 89
3- Francis GEISSERT : 1' 39" 48
4- Sébastien PIEDFERT : 1' 46" 84
5- Francois LAMOUREUX : 1' 50" 02

MARIO KART 64 (MOO MOO FARM -FASTEST LAP)
1- Michaël PERRIN : 31" 75
2- Michaël PERRIN : 32" 16
3- Francis GEISSERT : 32" 22
4- Sébastien PIEDFERT : 35" 41
5- Francois LAMOUREUX : 36" 02

MARIO KART 64 (KOOPA TROOPA BEACH)
1- Cédric VERT : 1' 48" 97
2- Michaël PERRIN : 1' 50" 83
3- Francis GEISSERT : 1' 53" 58
4- Nicolas DURAND : 1' 56" 42
5- Francois LAMOUREUX : 2' 07" 11

MARIO KART 64 (KOOPA TROOPA BEACH - FASTEST LAP)
1- Michaël PERRIN : 35" 80
2- Cédric VERT : 36" 11
3- Francis GEISSERT : 36" 52
4- Nicolas DURAND : 36" 20
5- Francois LAMOUREUX : 40" 61

MARIO KART 64 (CHOCO MOUNTAIN)
1- Cédric VERT : [illegible]
2- Michaël PERRIN : [illegible]
3- Nicolas DURAND : [illegible]
4- Francis GEISSERT : [illegible]
5- Francois LAMOUREUX : 2' 23" 92

MARIO KART 64 (CHOCO MOUNTAIN - FASTEST LAP)
1- Michaël PERRIN : [illegible]
2- Cédric VERT : [illegible]
3- Nicolas DURAND : [illegible]
4- Francis GEISSERT : [illegible]
5- Francois LAMOUREUX : 47 [illegible]

MARIO KART 64 (MARIO RACEWAY)
1- Francis GEISSERT : [illegible]
2- Cédric VERT : [illegible]
3- Michaël PERRIN : [illegible]
4- Nicolas DURAND : [illegible]
5- William ELMIDORO : [illegible]

MARIO KART 64 (MARIO RACEWAY - FASTEST LAP)
1- Francis GEISSERT : [illegible]
2- Michaël PERRIN : [illegible]
3- Cédric VERT : [illegible]
4- Nicolas DURAND : [illegible]
5- William ELMIDORO : [illegible]

MARIO KART 64 (ROYAL RACEWAY)
1- Cédric VERT : [illegible]
2- Michaël PERRIN : [illegible]
3- Nicolas DURAND : [illegible]
4- Francis GEISSERT : [illegible]
5- Sébastien PIEDFERT : [illegible]

MARIO KART 64 (ROYAL RACEWAY - FASTEST LAP)
1- Cédric VERT : 1' 01" 69
2- Michaël PERRIN : 1' 02" 82
3- Nicolas DURAND : 1' 03" 89
4- Francis GEISSERT : 1' 04" 99
5- Sébastien PIEDFERT : 1' 07" 06

RÉSULTATS DU DÉFI WAVE RACE (Southern Island - Stunt)

1- Lionel REYERD : 47 075
2- Francis GEISSERT : ..... 45 [illegible]
3- Sébastien PIEDFERT : ..... 44 [illegible]
4- [illegible]
5- Basile MERCK ..... 42 [illegible]
6- Romain BOUB[illegible] 42 131
7- Xavier MEYER : 42 036
8- Rémi SISOUVANT : 42 036
9- Francois LAMOUREUX : 41 775
10- John BORG : 41 280

LES GAGNANTS

Lionel, Francis et Sébastien auront le plaisir de recevoir Goldeneye dès qu'il sera dans le commerce. Alors un tout petit peu de patience...

MARIO KART 64
(BOWSER'S CASTLE)

1- [illegible]	[illegible]
2- Cédric VERT :	[illegible]
3- Francis GEISSERT :	[illegible]
4- Sébastien PIEDFERT :	[illegible]
5- François LAMOUREUX :	2' 49" 43

MARIO KART 64
(BOWSER'S CASTLE - FASTEST LAP)

1- Michaël PERRIN :	[illegible]
2- Francis GEISSERT :	50" 23
3- Cédric VERT :	50" 33
4- Sébastien PIEDFERT :	[illegible]
5- François LAMOUREUX :	54" 28

MARIO KART 64
(DK'S JUNGLE PARKWAY)

1- Michaël PERRIN :	2' 42" 65
2- Francis GEISSERT :	2' 43" 24
3- Nicolas DURAND :	2' 44" 13
4- Sébastien PIEDFERT :	[illegible]
5- François LAMOUREUX :	3' 01" 86

MARIO KART 64
(DK'S JUNGLE PARKWAY - FASTEST LAP)

1- Francis GEISSERT :	[illegible]
2- Michaël PERRIN :	52" 28
3- Nicolas DURAND :	53" 37
4- Sébastien PIEDFERT :	[illegible]
5- François LAMOUREUX :	57" 70

MARIO KART 64
(YOSHI VALLEY)

1- Nicolas DURAND :	2' 08" 32
2- Francis GEISSERT :	2' 09" 37
3- Michaël PERRIN :	2' 11" 01
4- William ELMIDORO :	[illegible]
5- Sébastien PIEDFERT :	2' 34" 58

MARIO KART 64
(YOSHI VALLEY - FASTEST LAP)

1- Michaël PERRIN :	41" 88
2- Nicolas DURAND :	41" 99
3- Francis GEISSERT :	42" 32
4- Sébastien PIEDFERT :	[illegible]
5- François LAMOUREUX :	54" 03

MARIO KART 64
(BANSHEE BOARDWALK)

1- Cédric VERT :	2' 18" 94
2- Michaël PERRIN :	2' 21" 30
3- Francis GEISSERT :	[illegible]
4- François LAMOUREUX :	2' 36" 64

MARIO KART 64
(BANSHEE BOARDWALK - FASTEST LAP)

1- Cédric VERT :	45" 86
2- Michaël PERRIN :	46" 44
3- Francis GEISSERT :	47" 52
4- Sébastien PIEDFERT :	51" 55
5- François LAMOUREUX :	51" 99

MARIO KART 64
(RAINBOW ROAD)

1- Cédric VERT :	5' 45" 98
2- Francis GEISSERT :	6' 19" 66
3- Michaël PERRIN :	6' 29" 43
4- William ELMIDORO :	[illegible]
5- François LAMOUREUX :	7' 07" 91

MARIO KART 64
(RAINBOW ROAD - FASTEST LAP)

1- Cédric VERT :	1' 40" 26
2- Francis GEISSERT :	1' 43" 95
3- Michaël PERRIN :	2' 08" 55
4- William ELMIDORO :	[illegible]
5- François LAMOUREUX :	2' 20" 20

WAVE RACE
(DOLPHIN PARK - STUNT)

1- Francis GEISSERT :	39 980
2- Lionel REYERO :	[illegible]
3- Basile HIERCK :	38 450
4- François LAMOUREUX :	37 620
5- John BORG :	34 020

WAVE RACE
(SUNNY BEACH)

1- François LAMOUREUX :	1' 19" 186
2- Jérôme BONNETTE :	1' 19" 410
3- Michaël KOWALSKI :	1' 19" 765
4- Francis GEISSERT :	1' 19" 796
5- Nicolas MAROTEL :	1' 19" 803

WAVE RACE
(SUNNY BEACH - FASTEST LAP)

1- Michaël PERRIN :	[illegible]
2- François LAMOUREUX :	[illegible]
3- Jérôme BONNETTE :	[illegible]
4- Francis GEISSERT :	[illegible]
5- Nicolas MAROTEL :	25" 513

WAVE RACE
(SUNNY BEACH - STUNT)

1- Francis GEISSERT :	[illegible]
2- Lionel REYERO :	26 969
3- Florian BLETTERIE :	[illegible]
4- Francois LAMOUREUX :	[illegible]
5- John BORG :	[illegible]

WAVE RACE
(SUNSET BAY)

1- Jérôme BONNETTE :	[illegible]
2- Francis GEISSERT :	[illegible]
3- Basile HIERCK :	[illegible]
4- Francois LAMOUREUX :	[illegible]
5- Nicolas MAROTEL :	1' 29" 324

WAVE RACE
(SUNSET BAY - FASTEST LAP)

1- Jérôme BONNETTE :	[illegible]
2- Francis GEISSERT :	[illegible]
3- Basile HIERCK :	[illegible]
4- Francois LAMOUREUX :	27" 219
5- Lionel REYERO :	[illegible]

WAVE RACE
(SUNSET BAY - STUNT)

1- Francis GEISSERT :	[illegible]
2- John BORG :	[illegible]
3- Lionel REYERO :	29 881
4- Francois LAMOUREUX :	[illegible]
5- Fabien PIEDFERT :	[illegible]

WAVE RACE
(DRAKE LAKE)

1- Francois LAMOUREUX :	1' 31" 359
2- Florian BLETTERIE :	[illegible]
3- Francis GEISSERT :	[illegible]
4- Basile HIERCK :	[illegible]
5- Nicolas MAROTEL :	1' 35" 534

WAVE RACE
(DRAKE LAKE - FASTEST LAP)

1- Florian BLETTERIE :	[illegible]
2- Francois LAMOUREUX :	29" 346
3- Francis GEISSERT :	[illegible]
4- Basile HIERCK :	[illegible]
5- Nicolas MAROTEL :	30" 711

WAVE RACE
(DRAKE LAKE - STUNT)

1- Francis GEISSERT :	30 068
2- Lionel REYERO :	26 324
3- Sébastien PIEDFERT :	[illegible]
4- Francois LAMOUREUX :	26 097
5- William ELMIDORO :	25 178

WAVE RACE
(MARINE FORTRESS)

1- Jean-Charles MAJERUS :	1' 34" 679
2- Jérôme BONNETTE :	1' 35" 752
3- Basile HIERCK :	1' 37" 436
4- Francis GEISSERT :	1' 38" 955
5- Francois LAMOUREUX :	1' 39" 209

WAVE RACE
(MARINE FORTRESS -FASTEST LAP)

1- Basile HIERCK :	28" 436
2- Jérôme BONNETTE :	28" 613
3- Nicolas TANNEUR :	28" 994
4- Francis GEISSERT :	29" 134
5- Francois LAMOUREUX :	29" 815

WAVE RACE
(MARINE FORTRESS - STUNT)

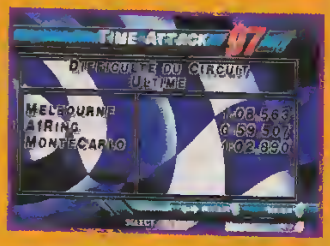
1- Francis GEISSERT :	43 975
2- Lionel REYERO :	43 181
3- François LAMOUREUX :	[illegible]
4- John BORG :	36 610
5- Rémi SISOUVANT :	35 415

WAVE RACE
(PORT BLUE)

1- Jérôme BONNETTE :	1' 45" 442
2- Basile HIERCK :	1' 47" 164
3- Sébastien PIEDFERT :	1' 48" 448
4- Nicolas TANNEUR :	1' 48" 471
5- Francois LAMOUREUX :	1' 48" 720

DÉFI DE NOËL

Le défi que je vous propose porte sur Formula One 97. En mode Arcade, puis Time Attack, sélectionnez le circuit de Monaco et réalisez le meilleur temps avec la voiture de votre choix. Vos scores doivent me parvenir au plus tard le lundi 12 janvier au matin — le cachet de la poste ne faisant pas foi !



WAVE RACE
(PORT BLUE - FASTEST LAP)

1- Jérôme BONNETTE :	34" 213
2- Basile HIERCK :	34" 493
3- Nicolas TANNEUR :	34" 803
4- Florian BLETTERIE :	34" 387
5- Francois LAMOUREUX :	34" 659

WAVE RACE
(PORT BLUE - STUNT)

1- Francis GEISSERT :	44 930
2- Rémi SISOUVANT :	42 700
3- Lionel REYERO :	40 870
4- Rémi SISOUVANT :	36 493
5- John BORG :	36 360

WAVE RACE
(TWILIGHT CITY)

1- Jérôme BONNETTE :	1' 48" 133
2- Mickaël KOWALSKI :	1' 50" 217
3- Francis GEISSERT :	1' 50" 351
4- Basile HIERCK :	[illegible]
5- Francois LAMOUREUX :	1' 52" 064

WAVE RACE
(TWILIGHT CITY - FASTEST LAP)

1- Jérôme BONNETTE :	35" 120
2- Francis GEISSERT :	35" 502
3- Mickaël KOWALSKI :	[illegible]
4- Francois LAMOUREUX :	36" 102
5- Basile HIERCK :	[illegible]

WAVE RACE
(TWILIGHT CITY - STUNT)

1- Francis GEISSERT :	[illegible]
2- Francois LAMOUREUX :	[illegible]
3- Lionel REYERO :	39 126
4- John BORG :	[illegible]
5- Romuald RAYNAUD :	[illegible]

WAVE RACE
(GLACIER COAST)

1- Jérôme BONNETTE :	[illegible]
2- Basile HIERCK :	[illegible]
3- Mickaël KOWALSKI :	[illegible]
4- Sébastien PIEDFERT :	[illegible]
5- Jean-Charles MAJERUS :	[illegible]

WAVE RACE
(GLACIER COAST - FASTEST LAP)

1- Jérôme BONNETTE :	33" 127
2- Mickaël KOWALSKI :	33" 824
3- Nicolas TANNEUR :	34" 046
4- Basile HIERCK :	[illegible]
5- John BORG :	35" 008

WAVE RACE
(GLACIER COAST - STUNT)

1- Francis GEISSERT :	[illegible]
2- Lionel REYERO :	52 396
3- John BORG :	45 780
4- Francois LAMOUREUX :	45 080
5- William ELMIDORO :	41 875

WAVE RACE
(SOUTHERN ISLAND)

1- François LAMOUREUX :	1' 35" 099
2- Jérôme BONNETTE :	1' 36" 014
3- Francis GEISSERT :	1' 36" 711
4- Jérémy SIHASSEN :	1' 37" 931
5- Basile HIERCK :	1' 38" 469

WAVE RACE
(SOUTHERN ISLAND - FASTEST LAP)

1- Jérôme BONNETTE :	[illegible]
2- Francis GEISSERT :	30" 057
3- Francois LAMOUREUX :	[illegible]
4- Nicolas MAROTEL :	30" 992
5- Basile HIERCK :	[illegible]

Nintendo Player

ultra Player

LES BONS PLANS

Récapitulatif des plans et guides complets parus dans Nintendo Player et Ultra Player.

PLAYSTATION

Adidas Power Soccer	n° 36
Casper	n° 37
Les Chevaliers de Baphomet	n° 39
Crash Bandicoot	n° 38
Fade to Black	n° 37
International Track & Field	n° 36
Lomax	n° 38
Pandemonium	n° 39
Soviet Strike	n° 39
Tomb Raider	n° 38
WipEout 2097	n° 39

SATURN

Discworld	n° 37
The Need for Speed	n° 36
Nights	n° 37
Panzer Dragoon II	n° 36
Street Fighter Alpha 2	n° 39
Tomb Raider	n° 38
Virtua Fighter Kids	n° 38

SUPER NINTENDO

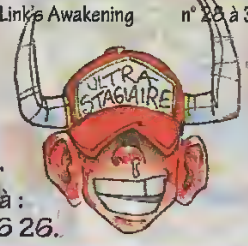
Aero the Acro-Bat (monde 1)	n° 19
Batman Forever	n° 31, 32 et 33
Breath of Fire II	n° 35
Castlevania IV	n° 9, 10 à 14
Donald in Maui Mallard	n° 37
Donkey Kong Country	n° 30
Donkay Kong Country 3	n° 39
Doom	n° 32
Dragon Ball (dossier)	n° 30
Dragon Ball Z 2	n° 22 à 24
Dragon Ball Z Hyper Dimension	n° 39
Earthworm Jim	n° 28 et 29
Earthworm Jim 2	n° 33
F1 Pôle Position	n° 31
Killer Instinct	n° 32
Mortal Kombat 3	n° 33
Princa of Persia II	n° 38
Les Schtroumpfs 2	n° 37
Sim City	n° 32
Super Mario Kart	n° 22 et 23
Super Mario World	n° 4, 7 à 9
Super Mario World (tips)	n° 5
Super Metroid	n° 27
Super R-Type	n° 6
Super Tennis	n° 5
Tintin, le Temple du Soleil	n° 38
Toy Story	n° 35
Yoshi's Island	n° 33, 34 à 36
Zelda III	n° 15 à 19, 20, 21, 24, 26

NES

Bart vs Space Mutants	n° 4
Batman	n° 2
Battle of Olympus	n° 11 à 13
Chevaliers du Zodiaque	n° 6 et 7
Double Dragon II	n° 5
Duck Tales	n° 1
Kirby's Adventure	n° 25, 27, 28 et 30
Life Force	n° 1
Little Nemo	n° 20 à 22
Maniac Mansion	n° 18
Mario Bros 1	n° 2, 3 à 5
Mario Bros 2	n° 3
Mario Bros 3	n° 2, 3, 4, 7 à 10, 13, 14
Megaman 2	n° 3
Megaman IV	n° 14 à 17
Star Wars	n° 8 à 10
TMHT	n° 1
Zelda 1	n° 5 et 6
Zelda 2	n° 1 et 2

GAME BOY

Addams Family	n° 11 et 12
Bart & the Beans Talk	n° 21
Batman	n° 2
Batman 2 - Return of the Jocker	n° 10
Battle Toads	n° 15 et 16
Castlevania	n° 3
Donkey Kong 94	n° 31 à 33
Donkey Kong Land	n° 34
Donkey Kong Land 2	n° 38
Double Dragon	n° 5
DragonHeart	n° 36
Duck Tales	n° 6
Gargoyle's Quest	n° 4 à 8
Gremlins II	n° 7
Kid Dracula	n° 19 et 20
King of Fighters 95	n° 39
Kirby's Dream Land	n° 13 et 14
Megaman	n° 9 et 10
Megaman II	n° 17 et 18
Pinocchio	n° 37
Super Mario Land	n° 1
Super Mario Land 2	n° 22 à 28
Tetris	n° 8
TMHT : Fall of the Foot Clan	n° 4
Toshinden	n° 35
Zelda Link's Awakening	n° 28 à 30



Pour commander un ou plusieurs numéros de Nintendo Player et/ou Ultra Player (à partir du n° 28), retournez ce bon à découper accompagné de votre règlement à :
Bii - Anciens n° NP ou UP - BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex. Tél. : 03 44 69 26 26.

Oui ! je souhaite recevoir le(s) numéro(s) suivant(s). J'ajoute les frais d'envoi : 7 F par exemplaire

Numéros	Prix unitaire	N° commandé(s)	Total + frais d'envoi (7F par exemplaire)
1 à 29	30 F		
30 à 39	32 F		

Au-delà de 13 numéros nous consulter au 03 44 69 26 26. Le numéro 25 comportant une K7 vidéo est à 32 F.
Attention ! Les numéros 2, 5, 6, et 7 sont épuisés.

Je joins un chèque de ..... F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

Signature obligatoire*
* des parents pour les mineurs.

Top

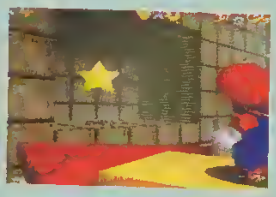
3, 2, 1, Fight !

Tout est en place : les jeux sur les rayons, les consoles au coude à coude, le matraquage massif des pubs télé et les offensives meurtrières dans les kiosques à journaux. Noël, dans le monde du jeu vidéo, c'est encore et toujours un sacré « bizness », des chiffres de vente et une guerre sans merci entre les éditeurs et les constructeurs pour rafler la mise... Mais pour vous et nous, les jeux vidéo, c'est avant tout du plaisir et des émotions, toutes consoles confondues. Alors place à vos titres préférés !

Matt

Nintendo 64

1 MARIO 64
(1) (1) (4) 2 772 pts



Mario, toujours Mario. Il faut dire que ce magnifique plate-forme n'est pas près d'être détrôné. Dans son style, tout au moins, car l'extraordinaire Goldeneye a toutes les chances de venir lui ravir sa première place le mois prochain.

2	ISS 64	(4) (2) (3)	2 250 pts
3	MARIO KART 64	(2) (2) (4)	2 237 pts
4	WAVE RACE 64	(5) (2) (4)	2 006 pts
5	TUROK DINOSAUR HUNTER	(3) (3) (4)	995 pts
6	GOLDENEYE 007	(-) (6) (1)	1 749 pts
7	LYLAT WARS	(10) (7) (2)	1 638 pts
8	DOOM	(9) (8) (2)	1 412 pts
9	DUKE NUKEM 3D	(-) (9) (1)	1 307 pts
10	MULTIRACING CHAMPIONSHIP	(-) (10) (1)	1 241 pts

Super Nintendo

1 SUPER MARIO KART
(3) (1) (37) 789 pts

Super Mario Kart, première version, doit consoler tous les fans de Nintendo n'ayant pas encore pu se payer la N64. Vous l'avez ressorti du placard, c'est ça ?

2	ZELDA 3	(-) (1) (38)	541 pts
3	F-ZERO	(7) (2) (37)	408 pts
4	DONKEY KONG COUNTRY	(1) (1) (18)	364 pts
5	DONKEY KONG COUNTRY 3	(-) (1) (6)	209 pts

ULTRA
PLAYER ONE
TOP
19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE CEDEX

Top Ultra mode d'emploi

(9) (1) (21) 491 pts

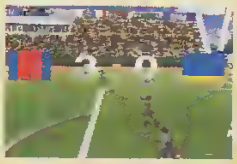
- Classement précédent du jeu
- Meilleur classement jamais atteint
- Nombre de mois de présence dans le Top
- Nombre de (vos) votes attribués au jeu

- Progresse par rapport au Top précédent
- Reste à la même place par rapport au Top précédent
- Chute par rapport au Top précédent
- Nouvelle entrée
- Retour dans le Top

Saturn

1 WORLDWIDE SOCCER 98
(1) (1) (7) 1 361 pts

Le jeu de foot de référence de la Saturn vous plaît toujours autant. La preuve : le volet 98 de Worldwide Soccer entre directement en première position dans votre Top. Beau carton !



2 DRAGON FORCE
(20) (2) (2) 1 279 pts

3 SEGA RALLY
(8) (1) (11) 1 068 pts

4 NIGHTS
(3) (2) (10) 952 pts

5 RESIDENT EVIL
(9) (5) (2) 867 pts

6 VIRTUA FIGHTER 2
(15) (2) (11) 785 pts

7 SHINING THE HOLYARK
(2) (2) (3) 753 pts

8 FIGHTERS MEGAMIX
(4) (4) (4) 697 pts

Meilleure entrée

9 WIPEOUT 2097
(-) (9) (1) 627 pts

Après WipEout ou Destruction Derby, c'est au tour de WipEout 2097 de débarquer sur Satum, après avoir fait ses armes sur PlayStation. Il serait dommage de passer à côté...

10 MANX-TT
(12) (9) (6) 622 pts

11 PANDEMONIUM!
(13) (11) (4) 555 pts

12 PANZER DRAGOON ZWEI
(6) (3) (11) 528 pts

13 DUKE NUKEM 3D
(-) (13) (1) 507 pts

14 TOMB RAIDER
(11) (1) (8) 436 pts

15 EXHUMED
(-) (14) (3) 398 pts

16 STORY OF THOR 2
(-) (16) (1) 388 pts

17 SONIC 3D
(19) (17) (2) 374 pts

18 VIRTUA COP 2
(17) (10) (8) 356 pts

19 SEGA TOURING CAR
(-) (19) (1) 323 pts

20 BOMBERMAN SATURN
(5) (9) (4) 303 pts

PlayStation

1 V-RALLY
(2) (1) (3) 2 114 pts

Réussite totale pour les premiers pas d'Infogrames dans la simulation automobile sur console. V-Rally s'est imposé comme le gros succès de ces derniers mois sur PlayStation.

2 RESIDENT EVIL
(1) (1) (11) 1 887 pts

3 SOUL BLADE
(9) (3) (4) 1 145 pts

4 WIPEOUT 2097
(13) (2) (8) 1 049 pts

5 FORMULA 1 97
(15) (5) (2) 1 031 pts

6 TEKKEN 2
(10) (2) (11) 1 026 pts

Meilleure entrée

7 FINAL FANTASY VII
(-) (7) (1) 940 pts

Ça y est ! Le premier Final Fantasy intégralement traduit est enfin disponible. Attention au choc, FF VII, c'est 3 CD de pur bonheur, avec un scénario tout en finesse, de l'émotion, de l'action et une tonne de sensibilité.

8 TOMB RAIDER
(8) (1) (8) 864 pts

9 L'ODYSSEE D'ABE
(-) (9) (1) 828 pts

10 LBA
(5) (6) (4) 773 pts

11 ISS PRO
(-) (11) (2) 766 pts

12 COOL BOARDERS
(3) (3) (6) 753 pts

13 LEGACY OF KAIN
(12) (11) (6) 665 pts

14 WARCRAFT 2
(-) (14) (1) 637 pts

15 DIE HARD TRILOGY
(19) (9) (5) 606 pts

16 MICRO MACHINES V3
(11) (11) (5) 568 pts

17 COMMAND & CONQUER
(4) (4) (4) 507 pts

18 CRASH BANDICOOT
(18) (2) (8) 492 pts

19 DESTRUCTION DERBY 2
(7) (7) (8) 485 pts

20 PARAPPA THE RAPPER
(-) (20) (1) 454 pts

Il y a une vie après les jeux vidéo
Zoom
événement
« STARSHIP TROOPERS » :
LE SHOOT THEM UP AU CINÉMA !

Player One » a eu le privilège de découvrir, en avant-première, le nouveau film de Paul Verhoeven, e réalisateur sauvage de « RoboCop » et de « Total Recall ». « Starship Troopers » raconte une guerre sans merci entre l'humanité et une race d'insectes extraterrestres !

D'origine néerlandaise, Paul Verhoeven s'est fait remarquer par Hollywood avec *La chair et le sang*, un film d'une brutalité inouïe sur les guerres de religion. En 1987, il enchaîne avec le premier *RoboCop*, d'une qualité inégalée à ce jour, qui se démarque, entre autres, par son ultra-violence et par son portrait sans concession d'un futur désespéré. Verhoeven poursuit dans la science-fiction avec *Total Recall*, qui propulse Schwarzenegger et Sharon Stone dans l'univers paranoïaque de l'écrivain Philip K. Dick. Puis, c'est le méga triomphe de *Basic Instinct*, une autre sympathique bluette. On parle ensuite d'une superproduction avec Schwarzie qui aurait pour thème... les Croisades ! Mais le projet échoue et Verhoeven retourne dans le « olé olé » avec *Showgirls*, qui se plante au box office. Cela n'empêche pas le Hollandais fou de passer à un nouveau projet mastodonte, l'affaire qui nous intéresse aujourd'hui : *Starship Troopers*, un énorme film de science-fiction !

Aliens

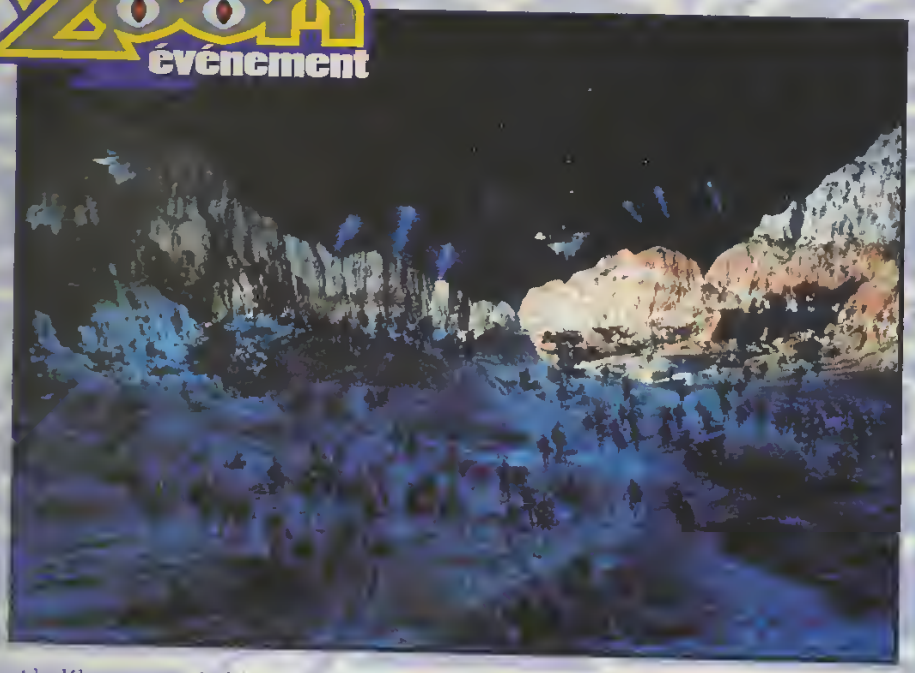
Situé dans un futur indéterminé, *Starship Troopers* (que l'on peut traduire par les « Marines de l'espace ») est l'adaptation d'un roman de Robert Heinlein, un écrivain célèbre de science-fiction. Le scénario s'intéresse au parcours d'une bande de copains, et plus particulièrement de deux d'entre eux : Johnny Rico, un as du football américain (version futuriste) qui s'engagera dans l'infanterie spatiale, et sa petite amie, Carmen Ibanez, qui rêve d'être pilote.

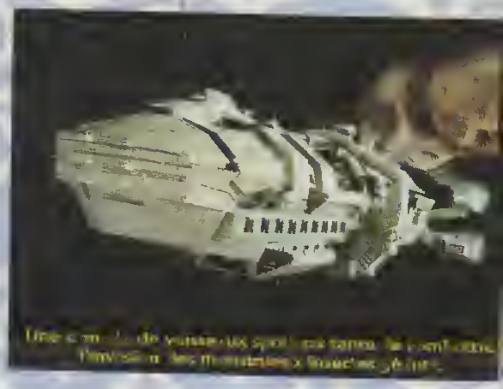
À cette époque, l'humanité a entrepris la conquête de l'espace, et s'est heurtée de l'autre côté de la galaxie à d'étranges essaims d'insectes monstrueux, qui dominent un système solaire. Extrêmement dangereuses, ces créatures répugnantes (leurs tailles oscillent entre celle d'une grosse tortue de mer et celle d'une baleine), dotées de pouvoirs surprenants, constituent de formidables adversaires pour les troupes d'élite de l'humanité, les Starship Troopers ! Alors que les deux peuples semblent observer une sorte de trêve, les insectes attaquent la Terre en lui balançant, via l'hyper-espace, un gros astéroïde qui frappe de plein fouet notre bonne vieille planète. Les morts se comptent par millions. La riposte ne tarde pas et l'armada terrienne débarque sur les planètes des insectes. C'est le massacre ! Les « bugs » ont été largement sous-estimés et, terrifiante surprise, ils semblent intelligents ! En une heure de corps à corps monstrueux, les pertes humaines atteignent plus de trois cent mille victimes ! L'humanité terrifiée comprend alors que la lutte sera impitoyable et qu'il va falloir envoyer les Starship Troopers « nettoyer » chacune des planètes des insectes !

« Il semble bien le sang, c'est... mon sang, mon sang... »

Gore à souhait

Le moins que l'on puisse dire, après avoir vu *Starship Troopers*, c'est que Verhoeven a vu grand. Décidé coûte que coûte à mettre en scène la première « grande » guerre galactique, le réalisateur transporte Fort Alamo





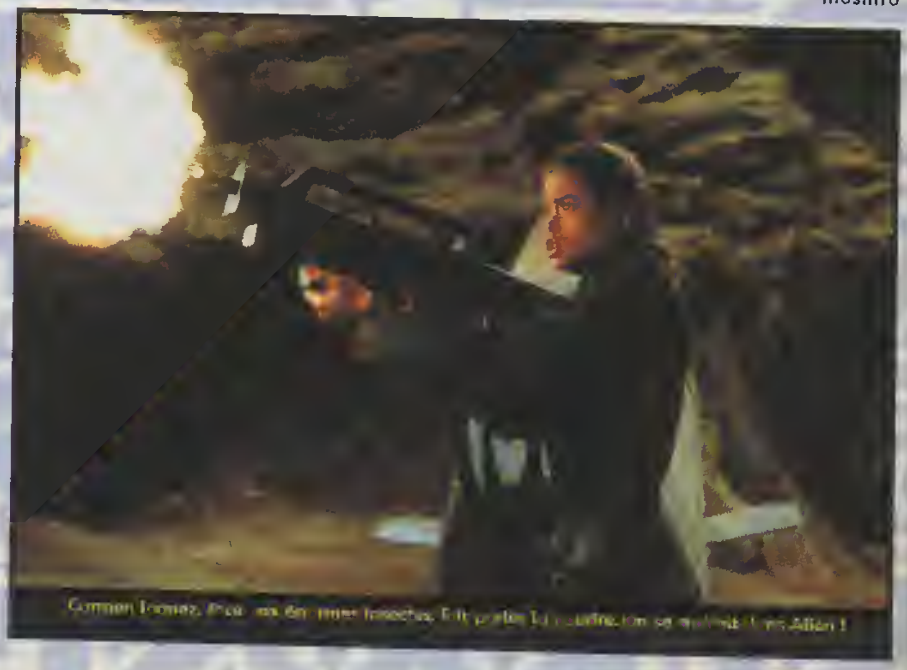
et le débarquement du 6 juin 1944 dans l'espace. Pour preuve, ces scènes ultra-spectaculaires où un peloton de Troopers est assiégé dans un fort improvisé par des milliers d'insectes de synthèse. Idem, la première attaque menée par les Troopers se déroule dans un environnement qui ferait passer la Terre futuriste des *Terminator* pour une station balnéaire des Caraïbes. Truffé d'effets spéciaux d'un bout à l'autre, *Starship Troopers* atteint pleinement son objectif : être un vrai film de guerre version SF.

On sera en revanche surpris par l'approche du cinéaste, qui a choisi de ne « caster » que des acteurs aux tronches de mannequins publicitaires. Les sourires Colgate et l'humour second degré étonneront. Encore plus inattendu, l'extrême violence graphique du film. Il s'agit de guerre, mes amis et, d'un bout à l'autre du film, les insectes tranchent les membres, décapitent, mutilent les pauvres Troopers, sans qu'aucun détail ne nous soit épargné ! Inimaginable dans un film de cette envergure ! On se croirait propulsé dans un hybride de comics des années 50 (la vision « positive » du futur et l'allure d'Adonis des comédiens) et de shoot them up sanglant à la *House Of Dead*. Prenant visiblement un plaisir sadique à massacrer ces escouades de bellâtres, Verhoeven passe de longs instants à dépeindre les vicissitudes de ce conflit galactique : énormes vaisseaux spatiaux s'abattant en flammes au milieu des barges de débarquement des Troopers attendus pas les mandibules des insectes. Au sol, c'est le massacre total ! Enfonçant le clou de la dérision, Verhoeven s'amuse comme un fou à rééditer le coup de *RoboCop* et de ses émissions de télé futuristes. Cette fois (on est plus loin dans le futur), l'écran de télé devient celui d'Internet, sur lequel on peut sélectionner des menus proposant soit une exécution en direct live, soit une pub pour les Troopers, soit encore des heures de propagande bien abrutissante. Exemple : *« Préférez-vous être un civil ou un citoyen ? Si vous préférez être un citoyen, prêt à donner votre vie pour la collectivité, rejoignez les Troopers ! »*.

Bref, *Starship Troopers*, c'est Okinawa dans l'espace ! Du destroy de luxe, de l'humour noir futuriste et du gore, du gore et encore du gore...

Sortie nationale : le 21 janvier 1998

Inoshiro



STOCK GAMES

ACHAT - VENTE - ECHANGE

Toute l'équipe Stock Games vous souhaite un joyeux Noël !!!

1000 dinogotchi offerts !!!

NOUVEAUX MAGASINS :

StockGames RIVOLI
92 Rue de Rivoli
75004 Paris Tel : 01 42 74 43 22

StockGames CLAMART Ouvert 7j/7
Rue Piétonne
92140 Clamart Tel : 01 40 95 00 86

StockGames MONTBELIARD
7 Rue des Fèbvres
25200 Montbeliard Tel : 03 81 91 82 77

Playstation

LE PACK PLAYSTATION : 1390 Francs
Console Playstation
+ Final Fantasy 7 + Carte Mémoire

PLAYSTATION NEUF

TEST DRIVE 4	349 F
ALERTE ROUGE	349 F
PANDEMONIUM	349 F
HERC'S ADVENTURE	349 F
CRASH BANDICOOT 2	349 F
CASTLEVANIA	329 F
BUSHIDO BLADE	349 F
BRAVO AIR RACE	329 F
MEDIEVIL	349 F
COLONY WARS	349 F
ACTUA SOCCER 2	349 F
TIME CRISIS + GUN	499 F
G POLICE	349 F
STREET FIGHTER EX PLUS &	349 F
FIFA 98	349 F
TENNIS ARENA	349 F
FELONY	349 F
BUST & MOVE 3	249 F
MOTORACER	349 F
DYNASTY WARRIORS	349 F
ADIDAS POWER SOCCER 2	349 F

PLAYSTATION OCCASIONS

PLAYSTATION + 1 Jeu au choix à 99F	799 F
JOYPAD PSX	69 F
ADIDAS POWER SOCCER	99 F
AIR COMBAT	99 F
CRASH BANDICOOT	149 F
CHEVALIER DE BAPHOMET	149 F
COMMAND AND CONQUER	199 F
DIE HARD TRILOGY	149 F
DOOM	99 F
EXTREME GAMES	149 F
FADE TO BLACK	99 F
FIFA SOCCER 97	99 F
FIRE STORM	99 F
GALAXY FIGHT	149 F
GEX	149 F
GOAL STORM	99 F
GUNSHIP	149 F
ISS PRO	249 F
LOST VICKING 2	249 F
MICKEY WILD ADVENTURE	149 F
NEED FOR SPEED 2	249 F
RALLY CROSS	199 F
RAYMAN	149 F
RESIDENT EVIL	149 F
FORMULA ONE	99 F
RIDGE RACER REVOLUTION	149 F
2XTREME GAMES	199 F
SHELL SHOCK	99 F
SPACE HULK	149 F
STAR GLADIATOR	149 F
SYNDICATE WARS	249 F
STREET FIGHTER ALPHA 2	199 F
TEKKEN 2	249 F
TOTAL NBA 97	149 F
TOMB RAIDER	149 F
TETRIS PLUS	249 F
V RALLY	249 F
WIPE OUT 2097	199 F

Console Playstation + 30 de Bon d'achat* 990 Francs

Nintendo 64

LE PACK NINTENDO 1690F
Console Nintendo 64
+ Mario Kart 64 ou Golden Eye
+ 4 Joypads

JOYPAD D'ORIGINE	199 F
MEMORY CARD N64 256K	99 F
VIBREUR N64	149 F
ACTION REPLAY N64	369 F
MARIO 64	369 F
WAVE RACE 64	369 F
MARIO KART 64	369 F
DIDDY KONG RACING	399 F
BOMBER MAN 64	449 F
PILOTWINGS	449 F
WARGODS	449 F
DOOM 64	449 F
KILLER INSTINCT	449 F
MORTAL KOMBAT TRILOG	449 F
BLAST CORPS	449 F
NBA HANG TIME	449 F
3D HOCKEY	449 F
DUKE NUKEM 3D	479 F
HEXEN	479 F
I.S.S 64	479 F
TUROK	479 F
MULTI RACING CHAMP.	479 F
CLAY FIGHTER 63 1/3	479 F
F1 POLE POSITION	479 F

Console Nintendo 64 + 30 de Bon d'achat* 999 Francs

Les jeux présentés ci-dessus sont neufs.

NINTENDO 64

REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS Vous avez un magasin ou vous voulez concretiser un projet d ouverture prochaine ? STOCK GAMES RECHERCHE DES PARTENAIRES :
MPORTANT BUDGET PUBLICITAIRE -- LEADER SUR LE MARCHE DES JEUX VIDEO - CENTRALE D' ACHAT PUISSANTE - Pour plus d' information, contacter Sebastien au 01 44 07 04 61

Des magasins à votre service

KGAMES JUSSIEU CONSOLES
Rue des Ecoles 75005 Paris
Jussieu / Cardinal Lemoine
Tel: 01 46 33 07 83

STOCK GAMES JUSSIEU CDROM
"PC CD ROM - NEO - GEO NEC"
13 Rue des Ecoles 75005 Paris
M° Jussieu / Cardinal Lemoine
Tel: 01 43 25 61 24

STOCK GAMES VPC
3 Rue d' Arras
75005 Paris
Tel: 01 46 33 07 83

STOCK GAMES BELLEVILLE
" RAYON MANGA "
100 Bd Belleville 75020 Paris
M° Belleville
Tel: 01 43 58 16 17

STOCK GAMES ANTONY
29 Av de la Division Leclerc - N 20
92160 Antony RER B ouvert 7jours/7
Tel: 01 46 740 300

STOCK GAMES BOULOGNE
118 Rue du Vieux Pt de Sèvres
92100 Boulogne M° Marcel Sembat
Tel: 01 46 21 19 92

CK GAMES REPUPLIQUE
Bd Voltaire 75011 Paris
République / Oberkampf
Tel: 01 43 55 76 45

STOCK GAMES CARHAIX
5 Rue du Gnl Lambert
29270 Carhaix
Tel: 02 98 93 74 64

STOCK GAMES IVRY
2 Place de l' Eglise 94200
Ivry-S-Seine M° Mairie d'Ivry
Tel: 01 46 58 72 73

STOCK GAMES MONTPARNASSE
4 Rue Campagne-Première
75014 Paris M° Raspail
Tel: 01 43 35 32 10

STOCK GAMES SAINT GERMAIN
55 Rue de Pais 78100 St Germain en Laye
M° RER St Germain en Laye
Tel: 01 30 61 74 60

STOCK GAMES REIMS
29 Rue Chanzy
51100 Reims
Tel: 03 26 47 77 78

CK GAMES NANTES
" RAYON MANGA "
ue des Halles 44000 Nantes
Tel: 02 40 48 53 12

STOCK GAMES GARE DU NORD
23 Rue d' Abbeville 75009 Paris
M° Poissonnière / Gare du Nord
Tel: 01 44 63 02 49

STOCK GAMES BEAUVAIS
Centre Commercial Franc Marché
(Près du DARTY)
60000 Beauvais
Tel: 03 44 11 48 10

STOCK GAMES CLICHY
82 Rue de Neuilly
92110 Clichy Sur Seine
M° Mairie de Clichy
Tel: 01 47 56 08 64

STOCK GAMES VERSAILLES
Cir Com Les Manèges 78000 Versailles
ouvert 7jours/7 RER C Versailles RG
Tel: 01 39 53 30 30

STOCK GAMES METZ
60 en Fournirue
5700 Metz
Tel: 03 87 37 37 47

CK GAMES NANTES
Rue J.Jacques Rousseau
44000 Nantes
Tel: 02 40 48 13 14

STOCK GAMES LA DEFENSE
71 Avenue du Pr Wilson 92800
Puteaux M° RER La Défense
Tel: 01 49 06 96 06

STOCK GAMES MARSEILLE
207 rue de Rome 13006 Marseille
M° Castellane
Tel: 04 91 48 27 48

STOCK GAMES ENGHIEN
52 Rue du Gnl De Gaulle
95880 Enghien les Beins
Tel: 01 39 64 36 52

STOCK GAMES LE HAVRE
68 Bis Rue Paul Doumer
76600 Le Havre
Tel: 02 35 21 40 47

STOCK GAMES NICE
21 Boulevard Raimbaldi
06000 Nice
Tel: 04 93 13 00 10

STOCK GAMES 3615 STOCKGAMES

BON DE COMMANDE *a retourner à* : STOCK GAMES VPC 3 Rue d' Arras 75005 Paris Tel : 01 46 33 07 83

JEUX	CONSOLE	PRIX
Participation au frais de port		35 F
TOTAL A PAYER		

NOM : _____ PRENOM : _____
ADRESSE : _____
CODE POSTAL : _____ VILLE : _____
TEL : _____

JE JOINS AVEC MA COMMANDE
0 CHEQUE BANCAIRE 0 MANDAT LETTRE

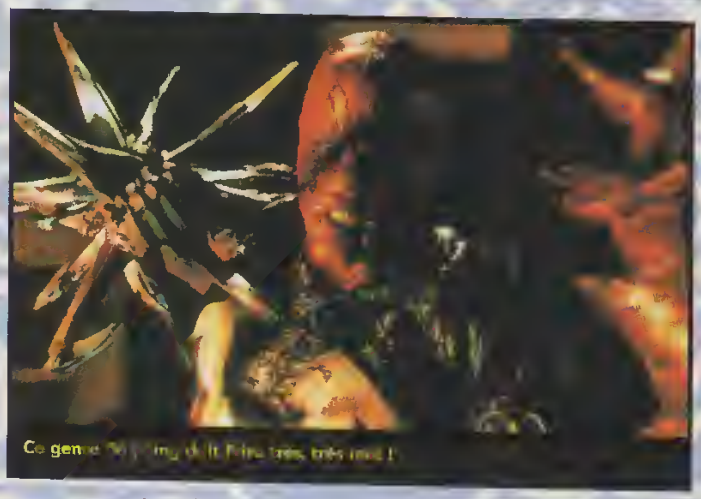
*Frais de port : jeux 35 f - console : 50 f Tous nos produits sont expédiés en colissimo 24h/48h

« SPAWN » : PAR-DELA LES ENFERS !

Spawn, l'adaptation ciné du célèbre comic-book de Todd McFarlane, sort le 10 décembre. Ino, notre boroudeur des salles obscures, l'a vu pour vous, lors d'une séance privée en Enfer !

Comic-book

Rappelons pour les retardataires que *Spawn* est né dans le cerveau dément de Todd McFarlane, un dessinateur américain de comics, qui avait dynamité les canons de la bédé de super héros en réalisant une version ultra-destroy de *Spiderman*. Excédé de subir les diktats de la Marvel, l'éditeur géant du comics, où les artistes sont traités comme de vulgaires employés, McFarlane fonde (avec quelques jeunes Turcs du comics) sa propre boîte d'édition : Image. C'est sous cette nouvelle bannière que paraît *Spawn*, super héros ténébreux, ancien homme de main tué au cours d'une mission, qui signe un pacte avec les forces du Mal pour ressusciter afin, de revoir sa famille. L'être étrange, né de cette association contre nature, est destiné à servir l'Enfer. Pourtant, il conserve le souvenir de sa vie d'être humain et décide donc de lutter contre les monstres infernaux, en utilisant leurs propres armes...


Ce genre [illegible] doit être très, très mou !

Spawn, avec un gant [illegible]

Dans *Spawn*, publié en France aux éditions Semic, McFarlane s'en donne à cœur joie. Ultra-délirants, les graphismes dépeignent avec force détails scabreux des scènes hypergore — l'hémoglobine étant mise en valeur par le papier glacé sur lequel les Image Comics sont imprimées. L'artiste multiplie les pleines pages truffées de monstres biscornus. Aux États-Unis, *Spawn* fait l'effet d'une bombe. Ce n'est pas étonnant dans ces conditions que McFarlane (qui conserve judicieusement les droits de son perso) soit sollicité pour des produits dérivés en tout genre, jouets, dessin animé et... film.

Le film

À la question : « Ont-ils réussi à conserver le côté gore du comics ? », nous sommes bien obligés de répondre : NON ! Ce qui ne surprendra pas vraiment, hein ? *Spawn*, le film, est plutôt une version édulcorée, « light », du comics. Comme prévu, le long-métrage est littéralement truffé d'effets spéciaux numériques (le réalisateur Mark Dippé, dont c'est le premier essai derrière la caméra est un ancien d'ILM) plus — la cape de Spawn — au moins — Violator contestable — réussis. Histoire de simplifier, disons que *Spawn* est une sorte de nouveau *Mask*, en un peu plus méchant quand même. Bref, le film enchantera certainement le grand public. Les fans du comics, quant à eux, devraient être plutôt mitigés. Au fait, dans quel camp vous situez-vous ?

Les effets spéciaux

Clint Goldman, le producteur du film explique : *« Pour moins de la moitié du budget des autres films de l'été, nous avons fait un film étonnant et d'une qualité équivalente sinon supérieure, au niveau des effets ; si nous y sommes parvenus, c'est parce que nous savions parfaitement comment*

Spawn sur les toits d'une cathédrale. Ambiance gothique...

Spawn le D.A. : une ambiance bien gore. Ici, un homme devenu tronc.

tiliser les effets spéciaux, et quelles ont aujourd'hui les limites techniques auxquelles nous allions être confrontés. Spawn est un film qui repose évidemment sur cette connaissance. Notre budget de post-production (étape du film où les techniciens rajoutent les effets spéciaux numériques NDLR) *aura été aussi élevé que notre budget de production ! »*

Steve Williams, superviseur des effets spéciaux et vétéran d'ILM ajoute : *« C'est la première fois que nous avons réellement mélangé toutes les techniques que nous avions employées au cours des huit dernières années ; mais, attention, l'histoire passe avant tout. Aujourd'hui, il y a tant de films avec de bons effets digitaux, la plupart développés par nous, ILM, mais qui s'en servent de façon abusive ou vide de sens. La vraie difficulté est de s'arranger pour que les effets s'intègrent dans l'histoire sans prendre le pas sur elle. C'est un équilibre indispensable. Il ne faut pas oublier que les effets spéciaux ne sont qu'un outil qui doit servir le script... ».*

Le dessin animé

Diffusé depuis la mi-novembre par la chaîne Canal Jimmy (disponible sur le câble ou via CanalSatellite), le DA de "Spawn" respecte beaucoup plus que le film l'univers sanglant de Todd McFarlane. Les graphismes sont au diapason de ceux de l'auteur et de ses élèves (McFarlane a confié les dessins de "Spawn" à plusieurs artistes aux styles proches du sien). Quant à l'animation, elle est de bonne qualité. On retrouvera avec plaisir l'ambiance ténébreuse des comics de McFarlane et ses extravagances côté hémoglobine (en un peu plus soft, télé oblige). Bref, après "Batman" et "Superman", voici une nouvelle série télé animée digne de votre intérêt !

« Spawn » : la bande originale

C'est désormais une tradition à Hollywood : les chansons d'un film sont rassemblées sur un CD. Bonne nouvelle, ici, il ne s'agit pas d'une de ces tristes compilations, conçues uniquement dans le but de créer un peu plus de thunes aux producteurs du film — lesquels ont confié à un anonyme le « soin » de regrouper quelques vieux hits usés jusqu'à la corde. Dans le cas qui nous intéresse, le CD propose pas moins de quatorze morceaux inédits de poids lourds du métal et de la techno ! Organisée par les mêmes auteurs qui avaient télescopé rap et métal pour la BO du film *Judgment Night*, la zique de *Spawn* propose donc un rendez-vous inattendu d'artistes comme Orbital avec Kirk Hammett, un des deux gra-

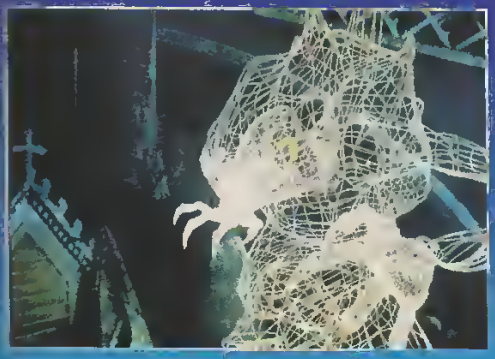
teux de Metallica. Et des moments forts comme la rencontre de Filter (un groupe proche des Smashing Pumpkins) et de Crystal Method, du glauque Marilyn Manson et des Sneaker Pimps (excellent), des très forts Korn et des Dust Brothers, de Prodigy, qu'on ne présente plus, et de Tom Morello, le guitariste de Rage Against The Machine (efficace mais sans surprise).

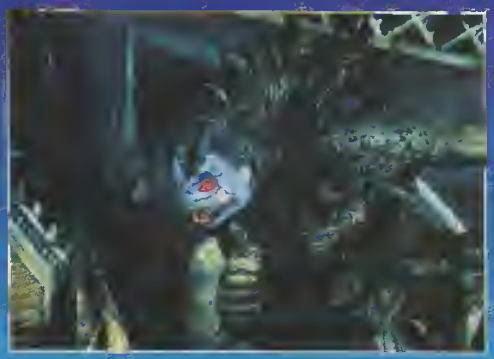
Côté déception, à noter un remix du *For Whom The Bell Tolls* de Metallica par DJ Spooky (aucun intérêt) et la très bruyante, mais vaine, union de Slayer et d'Atari Teenage Riot. Il n'empêche, cette BO constitue certainement un des points forts du film et mérite donc qu'on accepte de la laisser nous malaxer les tympans...

(Epic/Sony Music)

Sortie nationale du film : le 10 décembre

Image de synthèse : du filaire au final





« Titanic »
Le monstre de James Cameron

C'est le 7 janvier prochain que sortira le nouveau film de James « Terminator » Cameron. Au-delà de son budget historique (avec un milliard de francs, « Titanic » est le film le plus cher de toute l'histoire du cinéma), cette superproduction marque le retour d'un des réalisateurs fétiches de « Player » : James Cameron. Nous ne pouvions donc pas résister au plaisir de vous proposer une petite présentation de l'artiste (et de son œuvre), avant de revenir longuement sur le film dans notre numéro de janvier...

Cameron

Né au Canada, Cameron a commencé à Hollywood dans les années 1980 en travaillant pour Roger Corman, un producteur de séries B mythiques. L'aspirant réalisateur travaille à l'époque sur les effets spéciaux et le design de chefs-d'œuvre (hum...) comme *Les Mercenaires de l'espace* ou *La Galaxie de la terreur*. Corman lui confie ensuite la mise en scène de *Piranhas 2*, qui vaut ce que vous imaginez... Nul n'aurait alors misé un kopeck sur Cameron.

En 1984, Il surprend donc tout le monde en écrivant et dirigeant une série B historique : *Terminator*. Le succès est colossal. L'année suivante, la Fox lui confie la lourde tâche de diriger *Aliens*, la suite du méga-succès de Ridley Scott. Rebelote : c'est encore un triomphe.

Cameron enquille sur un projet plus personnel : le superbe *Abyss*, qui donne lieu à un des tournages les plus difficiles de toute l'histoire d'Hollywood. À cette occasion, il fait appel à ILM, le studio d'effets spéciaux de George Lucas, dont les techniciens révolutionnent la technologie cinématographique en concevant en images de synthèse les créatures aquatiques du film.

En 1991, notre metteur en scène retrouve ILM pour une prodigieuse avancée technique sur *Terminator 2*, qui marque une nouvelle étape dans l'histoire de l'image de synthèse.

Changement complet de style en 1995 avec *True Lies*. Le remake inattendu d'une bonne comédie bien de chez nous (*La Totale* de Claude Zidi) : Schwarzenegger, ahun, se fait littéralement damer le pion par une formidable Jamie Lee Curtis sur fond d'effets spéciaux numériques. Ils sont réalisés par Digital Domain, un nouveau mammouth des effets spéciaux digitaux fondé par... Cameron lui-même. On parle ensuite d'une adaptation du comic-book *Spider-man*. Las ! Le projet échoue, les droits ciné du personnage de la Marvel étant englués dans une sombre histoire juridique.

Cameron, que décidément rien n'arrête, décide donc de s'attaquer à ce qui deviendra son plus gros film à ce jour : *Titanic*.

Iceberg

En 3 heures et 15 minutes, *Titanic* raconte l'odyssée d'un couple d'amoureux (Leonardo DiCaprio et Kate Winslet) qui a le malheur d'embarquer à bord du tristement célèbre paquebot du même nom. Rappelons pour nos amis incultes que ledit rafiot convoyait plus de 2 200 personnes de l'Europe aux États-Unis. En cours de route, un iceberg croise la route du bateau. En moins de 2 heures, le Titanic coule, entraînant 1 500 personnes au fond de l'océan glacé... Pas la peine de vous faire un dessin : avec *Titanic*, Cameron s'attaque au cinéma du XXIe siècle !

Le mois prochain, nous vous en dirons plus sur les prouesses techniques accomplies pour le film. Histoire de vous allécher, signalons quand même que le réalisateur a fait construire une réplique quasi grandeur nature du vaisseau. Que, dans le film, le naufrage a lieu en temps réel... Soit environ 90 minutes ! Et que même le très sérieux mensuel américain *Variety* (la bible des pros d'Hollywood) affirme, après avoir vu le film en avant-première à Tokyo : « Titanic *est une formidable utilisation des technologies actuelles dans un contexte dramatique (sic).* » Bref, on n'en peut plus d'attendre le film ! *Titanic*, vite, vite !

Sortie nationale : le 7 janvier 1998

MANGA Player COLLECTION

Les meilleurs mangas en version française

Un vaisseau extraterrestre prend possession d'un homme.

Seraphic Feather
vol. 1 et 2 (222 pages N & B)

L'univers graphique de Clamp poussé à son paroxysme.

Magic Knight Rayearth
vol. 1, 2 et 3
(208 pages N & B,
8 pages couleur)

De l'action, de l'humour, des bastons.

Rampou
vol. 1, 2 et 3
(203 pages N & B,
ens de lecture japonais)

Un super-héros des temps modernes !

WingMan
vol. 1, 2 et 3
(190 pages N & B,
sens de lecture japonais)

De l'humour, du charme... des "magicals girls"

Ah! My Goddess
vol.1 et 2
(184 pages N & B)

Mystique, fantastique, unique !

3x3 Eyes
vol.1 et 2
(256 pages
N & B)

Un monde menacé par des forces obscures

Ryu Seïki,
Dragon Century vol. 1
(194 pages
N & B)

Action et ambiance cyberpunk !

Possession Tracer
(176 pages
N & B)

La vie d'une américaine au Far West : originalité, humour, course pousuite.

Belle Starr
(192 pages N & B)

Nouvelle collection

42 F

3x3 Eyes : 45F

Pour connaître la liste des revendeurs Manga Player Collection, 3615 Player One.

« DEMAIN NE MEURT JAMAIS » : LE NOUVEAU JAMES BOND !

007 revient dans une nouvelle aventure que l'on annonce, comme de juste, explosive ! « Player » vous la présente dare-dare...

Le permis de tuer : un des privilèges des matricules 00.

Les nouvelles aventures de Bond, qu'interprète toujours Pierce Brosnan, sont réalisées par Roger Spottiswoode, un metteur en scène britannique qui a surtout fait carrière aux États-Unis où il a dirigé des films d'action comme *Under Fire*, *Air America* ou l'inoubliable (ha ! ha !) *Arrête, ou ma mère va tirer !* (avec le fils Stallone). À l'époque de *Mission impossible* (version Tom Cruise) et de la technologie cyber, il est évident que l'indestructible Bond, immortel roi des gadgets en tout genre, va être plongé dans une épopée où pulluleront toutes sortes de machins et trucs bizarres et high-tech.

Que se passe-t'il donc ? Tout commence quand Henry Gupta, un spécialiste du terrorisme technologique, est localisé dans une opération de contrebande d'armes : des joujous sympathiques comme des missiles et des mines variées. Bond s'en mêle mais ne réussit pas à empêcher Gupta de fuir avec des armes nucléaires. L'avenir du monde est menacé !

Il y a pire, une frégate de la Navy a disparu, avec tout son armement, et serait cachée dans les eaux territoriales chinoises... Par ailleurs, un magnat des médias (quotidiens, chaînes de télé, la totale !) semble impliqué dans cette odieuse conspiration destinée à mettre à mal notre civilisation. Peu à peu, les pions se mettent en place pour jouer une terrifiante partie : la Troisième Guerre mondiale ! Heureusement, Bond est là ! En cours de route, le héros devra accomplir moult prouesses dont une chute en parachute de 10 000 mètres, diable ! Une fois de plus, les cascadeurs s'en sont donnés à cœur joie. Bref, Bond est de retour ! En l'état actuel des choses, nous sommes incapables de vous dire si ce Bond nous a plus. En effet, le film vient à peine d'être terminé et aucune séance de presse n'a encore été organisée. Aussi, rendez-vous ensemble, pour la sortie française du film, le 17 décembre prochain !

TOUS LES JAMES BOND

1962 - [illegible]
1963 - [illegible]
1964 - [illegible]
1965 - [illegible]
1967 - [illegible]
1969 - [illegible]
1971 - [illegible]
1973 - [illegible]
1974 - [illegible]
1977 - [illegible]
1979 - [illegible]
1981 - [illegible]
1983 - [illegible]
1985 - [illegible]
1987 - [illegible]
1989 - [illegible]
1995 - [illegible]
1997 - [illegible]

Une cascade que ne renierait pas Jacky Chan !

C'est dans ces moments-là, qu'il s'appelle Bond, James Bond...

EXCLUSIF !

Abonne-toi à Player One et reçois gratuitement*

TEE-TEE WA™
Friends
8 animaux virtuels en 1 !

Exceptionnel !

1 numéros + le Tee-Tee Wa Friends :
289 F seulement au lieu de 441 F **

Nouveau
Seul
Exclusif

on à renvoyer à : Bii - Abonnement PO/Tee-Tee Wa - BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex. Téléphone : 03 44 69 26 26.

Oui, je m'abonne à Player One

et je bénéficie de cette offre exceptionnelle

- 11 numéros + le Tee-Tee Wa Friends* : 289 F + expédition en recommandé : 20 F. Total à payer : 309 F.
  Offre valable sur la France métropolitaine uniquement.
- 11 numéros : 352 F.

Tarif pour la France métropolitaine. DOM-TOM et étranger : ● + 49 F (terre/bateau) ou ● + 96 F (avion).

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal :
Ville :
Pays :

Je joins un chèque de ..... F
à l'ordre de Média Système Edition.

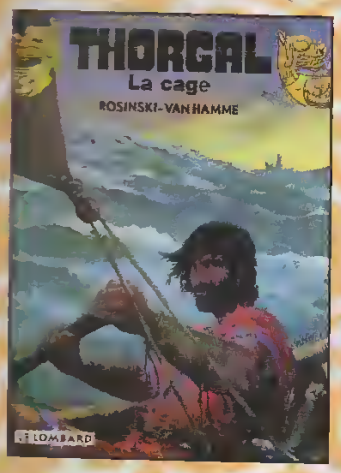
Signature obligatoire *
* des parents pour les mineurs

* Offre valable sous réserve d'une souscription d'un abonnement d'un an au magazine Player One dans la limite des stocks disponibles et jusqu'au 31 décembre 1997.

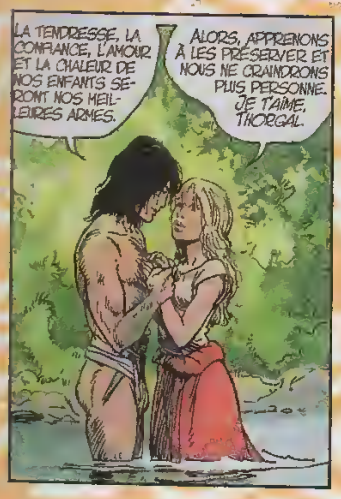
* Réception 4 semaines après le magazine. PO 79/Tee-Tee

Zoom BD/manga

« Thorgal : La Cage » (tome 23)
de Rosinski (dessins) et Van Hamme (scénario)



Ce qu'il y a de bien avec *Thorgal*, c'est que l'on sait où on met les pieds. Chacun des épisodes de cette saga d'heroïc-fantasy contient son lot de bagarres, de créatures fantastiques et de sorciers aux projets fumeux. Aucune surprise non plus du côté des dessins, robustes, de Rosinski, un vieux routier de la bédé



franco-belge qui assure comme il faut, sans pour autant injecter un tant soit peu de créativité dans ses planches. Le scénario de Van Hamme (autre mammouth de la bédé bien d'chez nous) est au diapason : costaud mais finalement très terne, l'ensemble ne se démarquant jamais du tout venant de l'heroïc-fantasy Pour fans du genre uniquement…
Éditions Le Lombard
La note d'Ino : 12/20

« Black Jack » (tome 4)
d'Osamu Tezuka

La créativité, là voilà ! Chaque tome des exploits bien glauques de *Black Jack*, le chirurgien hors-la-loi et balafré du gigantesque Tezuka, mérite l'attention de tout fan de bédé, japonaise ou pas. Bourré d'inventivité graphique et de scénarios d'une intensité prodigieuse, la série *Black Jack s'impose facilement* comme un des musts de la bédé. Pas étonnant que, pour des millions de Japonais, ce manga soit culte.
Éditions Glénat
La note d'Ino : 18/20

« Astro Boy » (tome 4)
d'Osamu Tezuka

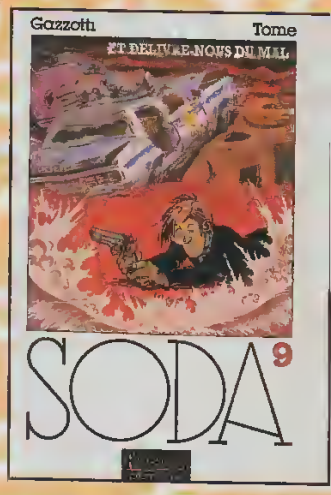
Autre chef-d'œuvre du « Herge nippon », *Astro Boy* est un véritable régal. Dans ce quatrième volume, nous suivons le courageux petit robot aux quatre coins de la Terre : au Mexique, où il doit déjouer les sombres machinations d'un savant fou (en cours de route, il devra affronter un sphinx cybernétique) ; dans l'espace, où se terre un gang de fous furieux qui arrosent la Terre avec une drogue mortelle ; et bien sûr au Japon, où (entre autres réjouissances) une espèce de lézard menace d'éliminer la race humaine. D'un bout à l'autre, le lecteur est littéralement scotché par le talent affolant de Tezuka, un des (rares) authentiques génies du neuvième art Recommandé ? À fond la caisse !
Éditions Glénat
La note d'Ino : 19/20

« Cœurs de silex »
de Jean-Marie Amon

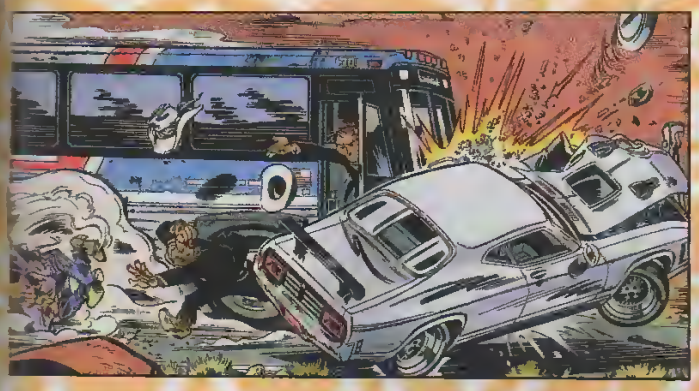
Prépublié dans le mensuel *L'Écho des savanes*, *Cœurs de silex* est le dernier album en date de Jean-Marie Amon (JMA), un ancien bûcheron fan de rock (du vrai, qui frappe dur comme les Ramones ou les Cramps) et de comics. Vouant une véritable adoration à Jack Kirby, le créateur des *Quatre Fantastiques*, Amon décida, un soir de pleine lune certainement un peu trop arrosé, de se lancer lui aussi dans les comics, et de rendre un hommage perpétuel au « King » Kirby dont il a piqué le style graphique robuste et efficace. On ne sera pas étonné que cet amateur de rock primitif ait décidé de créer un héros préhistorique. J'ai nommé Eddy Bochrane, sorte de Lux Interior (le chanteur desdits Cramps) néanderthalien, égaré dans une préhistoire fantaisiste où les Cro-Magnons côtoient tant bien que mal les Néanderthaliens.
Au gré des pages de ce nouveau Lascaux, JMA prend un malin plaisir à mettre en scène des hommes préhistoriques fans de rock, des animaux en tout genre (mammouths, tigres à dents de sabre

mais aussi dinos), et des filles sublimes peu avares (tant mieux pour tout le monde) de leurs charmes. Sorte de sitcom antédiluvien, *Cœurs de silex* démontre par la larmoyante confession de Bochrane, qui s'est mis à dos sa plantureuse petite amie Wanda. C'est que le bougre a du mal à résister aux tentations de la chair, ce qui, pas la peine de vous faire un dessin, ne plaît vraiment pas à la belle Bochrane réussira-t'il à reconquérir Wanda ? Les « hommes sangliers » dévoreront-ils toute la tribu ? Et comment faire pour ne pas succomber à toutes ces femelles ? Les réponses à ces terribles questions dans ce bel album ! Un ouvrage hautement culturel que nous vous conseillons sans hésiter
Éditions L'Écho des savanes/Albin Michel
La note d'Ino : 16/20

« Soda » (tome 9)
de Gazzotti (dessins) et Tome (scénario)



Inspecteur dans la police de New York, le jeune Soda a un gros problème : il doit cacher son dangereux métier à sa fragile maman Pour ce faire, il lui fait croire qu'il est pasteur, prétexte à moult quiproquos et tutti quanti. *Soda* ne se limite pas (heureusement !) à cet amusant postulat de départ. Les auteurs (deux pros de la bédé) signent avec cette



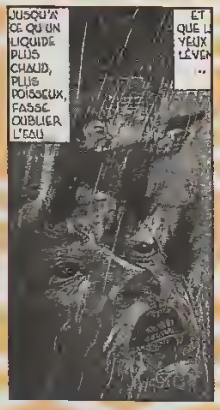
série, certains des albums policiers les plus excitants de ces dernières années. Les dessins de Gazzotti sont aussi speed que chatoyants. Quant aux scénarios de Tome, ils vous chopent par la gorge et vous tiennent en haleine jusqu'à la dernière case du bouquin. C'est très efficace, hyperagréable, et cela remplit complètement le premier objectif des auteurs : nous divertir. Conclusion ? Un album excellent !
Éditions Dupuis
La note d'Ino : 17/20

« Le Der des ders »
de Tardi (dessins) et Daeninckx (scénario)

Nouvel album du populaire auteur de la série des *Adèle Blanc-Sec*, *Le Der des ders* est l'adaptation du roman homonyme paru dans la célèbre collection Série Noire. Tardi y retrouve la Grande Guerre et ses cortèges d'atrocités. Le scénario s'intéresse à un dénommé Varlot qui, son devoir accompli, décide de devenir photographe. Il immortalise tous les amnésiques rapatriés du front. De fil en aiguille, il devient détective et se trouve plongé dans une odieuse histoire de chantage... Comme toujours, Tardi livre une vision sans concession et désabusée de la guerre. Un livre adulte, ambitieux et très réussi. À ne pas manquer.
Éditions Casterman
La note d'Ino : 15/20

« HKO : Menaces sur Hong Kong »
de Séra

Situé dans la colonie britannique, quelques mois avant sa rétrocession, *HKO* nous entraîne à la découverte des agissements sanglants des triades, le crime organisé chinois. Mêlant photos et dessins, Séra brosse un univers sinistre, où la violence est omniprésente, les seuls moyens de se sortir de la misère consistant à s'enrôler dans les forces de police ou à rejoindre la pègre. Un livre très personnel, qui dégage un parfum surprenant de nostalgie.
Éditions Casterman
La note d'Ino : 15/20



Il revient...

Generation PlayStation

Le magazine de la nouvelle génération :
Musique, cinéma, télé, mode, jeux vidéo...

2 cadeaux !
le CD audio GTA et les « Tribal Tatoos »

Le mag + les 2 cadeaux

Un hors-série exceptionnel à ne pas manquer !
En vente le 12 décembre chez ton marchand de journaux.

ZOOM SF

« Thanatos » (Les récifs, 1)

de Yann Minh

Le terme « cyberpunk », fusion de cybernétique et d'un très discutable punk, pourrait qualifier ce curieux roman du français Yann Minh. Dans un monde futuriste décadent et hypertechnologique, Tristan et Dyl tentent d'échapper à l'emprise d'un fou dangereux, Gillian, qui fait commerce de doses de réalités virtuelles : il utilise pour cela des « Robcells », des colonies de nanorobots de la taille de cellules humaines, organisées en intelligence collective, qui enregistrent les souffrances chez des volontaires pour être vendus ensuite à des clients qui se les réinjectent directement dans les synapses. Des drogués de l'émotion forte, en somme ! L'écriture, tellement aggressive qu'elle en devient toxique au bout de quelques pages, dépeint une société que Norman Spinrad, dans ses œuvres, qualifiait de « neuromantique », contrôlée par de grandes multinationales, livrée à la surinformation et entièrement connectée à Internet : *« Assise devant l'hémicycle translucide de sa table de montage, elle avait l'impression d'être au centre d'une gigantesque toile d'araignée qui la reliait au monde. La vie terrifiante des habitants de la Terre lui parvenait à travers le réseau, digérée, inoffensive, prête à consommer sans danger. La puissance de traitement des unités centrales était telle qu'elle avait pratiquement accès en simultané à la totalité des bases de données du monde. Mais ce qui la fascinait le plus, c'était la moisson journalière de meurtres engrangés dans ses disques durs par les agents intelligents. »*

Cette plongée dans le cyberspace, vaste réseau de réalité virtuelle, a des allures du *Total Recall* de K. Dick et du film de Kathryn Bigelow : *Strange Days*. Et le récit très violent, souvent indigeste, a bien appris du *Neuromancien* de Gibson. Il est également le fruit d'une bonne observation de notre société de fin de siècle, puisqu'il en trace les lignes de fuite cohérentes. Car la grande question qu'il pose, vraiment pas originale mais très actuelle, est celle du rapport homme/machine. On nous promet que, bientôt, ils ne feront plus qu'un dans une fusion puces/neurones... À la lecture de ce roman « glauquissime », vraiment, on n'est pas pressé...

Éditions Florent Massot

« Blue »

de Joël Houssin

Beaucoup plus sobre mais tout aussi désenchanté, le *Blue* de Joel Houssin (auteur de la saga *Dobermann* récemment adapté au ciné par Jan Kounen) est réédité dix ans après sa sortie et son adaptation par Philippe Gauckler en BD. Efficace de bout en bout, ce récit très « Mad Max » conte les péripéties de tribus de guerriers urbains qui veulent donner un sens à leur vie, en découvrant ce qui se cache derrière le mur, infranchissable et inaccessible, qui délimite leur cité. Venant de ce qu'il appelle « la génération électrocutée », Joël Houssin est un des premiers et rares français avec Richard Canal, à s'être aventuré sur les voies du cyberpunk.

Bref, le tout inaugure la nouvelle collection SF de Florent Massot et vous est recommandé si vous avez le cœur bien accroché...

Éditions Florent Massot

« Le Disque-Monde »
« La huitième couleur »
« Le huitième sortilège »

de Terry Pratchett

Après les terrifiantes lignes de *Thanatos*, rien ne vaut une cure de Pratchett ! Cet auteur, précoce puisqu'il écrit depuis ses quinze ans, parodie l'heroic-fantasy dans sa série des annales du *Disque-Monde* : neuf volumes ont déjà été publiés en anglais, et Pocket (après les Editions L'Atalante) rend enfin accessible en poche l'univers loufoque de cet auteur : dans ses bouquins, la Terre est plate et supportée sur le dos d'une tortue. Cohen le Barbare est un héros octogénaire édenté, borgne et chauve. Le tissu du temps et de l'espace est sur le point de passer dans l'essoreuse... Fresque délirante et hilarante, *Le Disque-Monde* rappelle les non-sens d'*Alice aux pays des merveilles* et s'engloutit à la vitesse d'un brownie.

Éditions Pocket

« La Ligue du parchemin »

de Tad Williams

Vous voulez vous payer une bonne tranche de « sword and sorcery » ? Tad Williams a ce qu'il vous faut : sa *Ligue du parchemin*, qui débute avec *Le trône du Dragon*, possède tous les attraits du genre : Simon est un orphelin de quatorze ans qui vit dans le château du Hayholt. On le traite comme un benêt en lui confiant les tâches ménagères les plus ingrates, mais Simon, à force de fourrer son nez partout, va se retrouver au centre d'une aventure épique... C'est du classique, le genre quête initiatique un peu longuette à démarrer. Cela étant, il faut dès le début s'attacher aux mystères qui entourent la disparition mystérieuse des Sithis. Tad Williams se base sur la mythologie de Faens pour faire tourner son récit autour du Petit Peuple immortel. En gaélique, elfe se dit « sidhe », c'est-à-dire le Peuple des collines ; selon les légendes irlandaises, les Sidhe sont les descendants des Tuatha de Dannan, des géants qui, traqués par les Milésiens, se réfugièrent sous les collines du pays : terrés pendant des siècles, ils rapetissèrent jusqu'à devenir le Peuple des fées...

Éditions Pocket

Manue

Gagnez la nouvelle manette analogique PlayStation et vivez de nouvelles sensations sur

Ace Combat 2, Crash Bandicoot 2 et Rosco McQueen en composant le 36.15 Player One* !

Chaque semaine, retentez votre chance sur le 36.15 Player One !

*Règlement : Jeu gratuit sans obligation d'achat doté de 10 jeux Ace Combat 2, de 5 jeux Crash Bandicoot 2, de 5 jeux Rosco McQueen et de 20 manettes analogiques. Ce concours sera organisé sur le 36.15 Player One du 1/12/97 au 4/1/98.

HERCS ADVENTURES
PlayStation
HOT LINE UBI SOFT
08 36 68 46 22
(2.23F/MINUTE)
http://www.ubisoft.fr
Ubi Soft
PLONGEZ AU CŒUR DE LA MYTHOLOGIE GRECQUE TOURNEE EN DÉRISION PAR LUCASARTS, ET COTOYEZ LES DIEUX. VOUS, SIMPLE MORTEL AUX SUPER POUVOIRS !
VOTRE MISSION, SEUL OU À DEUX : VOUS ÉCLATER DANS CETTE ÉPOQUE MYTHIQUE MI-TOC, TOMBÉE SUR LA TÊTE DE SES DIEUX. UN JEU COUP DE FOUDRE, BEAU ÉN DIABLE ET DIVINEMENT JOUABLE !" (PLAYMAG)
● UNE VRAIE VERSION FRANÇAISE
● 1 OU 2 JOUEURS EN COLLABORATION
● CHOIX ENTRE 3 HEROS : HERCULE, ATLANTA ET JASON
● DUREE DE VIE IMMENSE : PLUS DE 40 MONDES UNIQUES, REMPLIS D'ACTION ET D'AVENTURE
● HUMOUR OMNIPRESENT
PlayStation
LUCAS Arts
FEREZ-VOUS LE POIDS ?
HERCS ADVENTURES
LA MYTHOLOGIE GRECQUE DIVINEMENT DÉJANTÉE
© 1997 Lucas. All rights reserved. "PS" et "PlayStation", marques deposees, sont la propriete exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.